http://www.oldgamesitalia.net/

FAVOLOSO!!!
100 PAGINE

GAMES machine

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AI 16 BIT!

Amiga, Atari ST, PC & Compatibili
Console, Fumetti, Board games, etc.

PC ENGINE 2 LA VERITA'

LE CONVERSIONI A 16-BIT

TUTTI I GIOCHI DI NATALE:

ONSLAUGHT, XENOPHOBE
POWER DRIFT,
INTERPHASE, ETC. ETC.

Anno II Numero 15 - Dicembre 1989 - ... 00 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

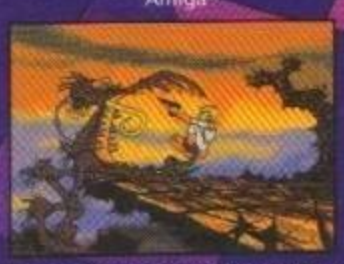
DON BLUTH'S

SPACE ACE®

La ReadySoft corona il successo di Don Bluth's Dragon's Lair® con la sua continuazione–Space Ace®–, l'avvincente avventura di Ace, l'eroe dello spazio che deve sconfiggere il perfido comandante Borf per liberare la sua bella Kimberley e per scongiurare la conquista del mondo da parte del maligno e della sua pericolosissima arma, il Raggio Infant, capace di riportare gli individui allo stato infantile! Indossa i panni di Space Ace® e dimostra di essere un valoroso guerriero poichè il destino della terra è nelle tue mani!

Disponibile per Amiga, PC, ST, C64 disco, Amstrad

Amiga®



Atari ST®

IBM®

Macintosh®

ReadySoft Inc.
30 Wertheim Ct#2
Richmond Hill, Ont.
Canada L4B 1B9
Tel (416) 731-4175
Fax (416) 764-8867

Dragon's Lair, Space Ace and Bluth Group, Ltd. are registered trademarks owned by and used under license from Bluth Group Ltd. © 1989 Bluth Group Ltd.; Character Designs © 1983 Bluth Group; All rights reserved; Space Ace programming © 1989 ReadySoft Incorporated.

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TURBO OutRun

LEADER

U.S. GOLD

SEGA

Dispnibile per:

C64 cass. Lit. 15.000 - C64 disco Lit. 15.000 - AMIGA Lit. 25.000
AMSTRAD Lit. 18.000 ATARI

http://www.oldgamesitalia.net/

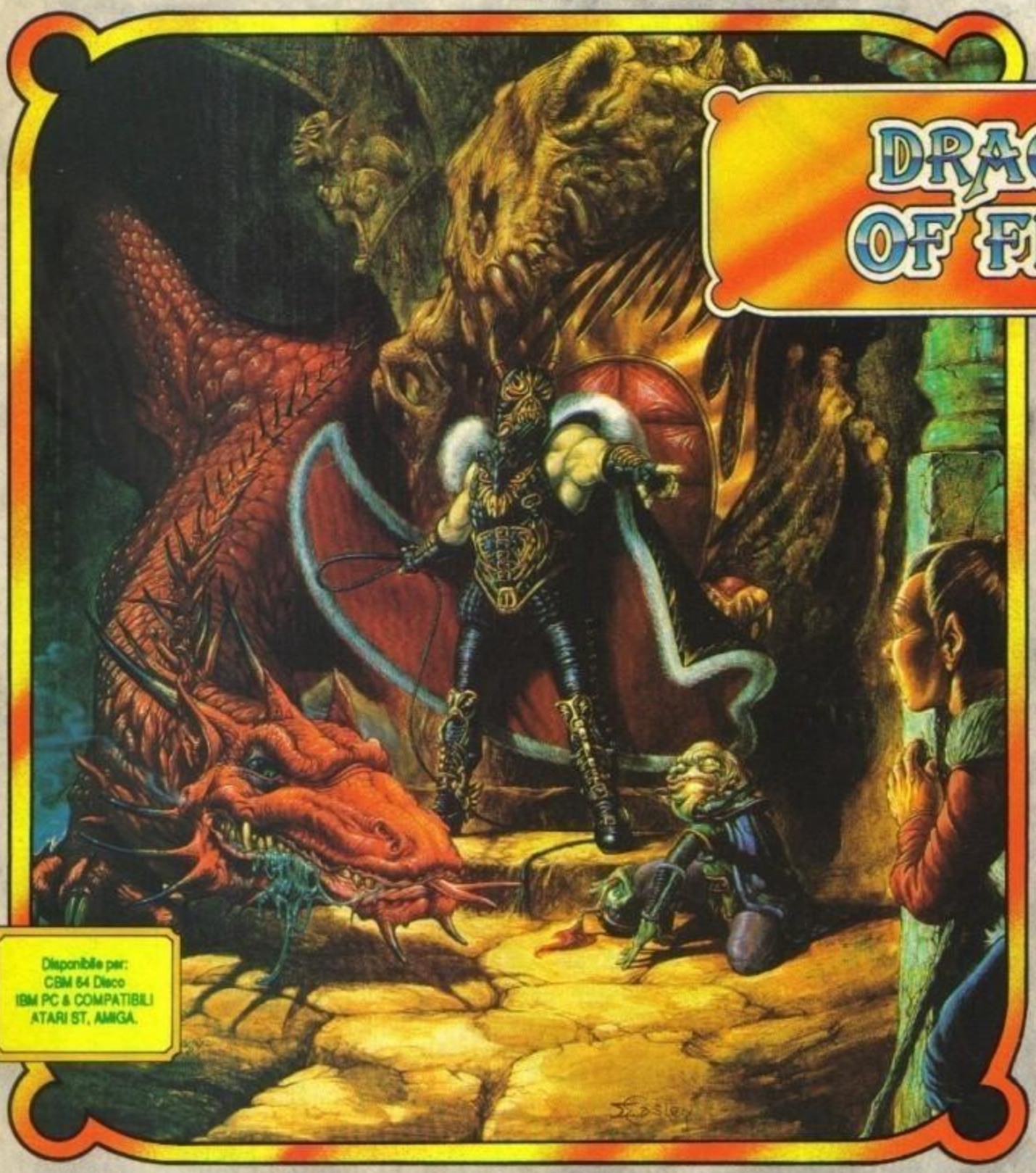
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT



Disponibile per:
CBM 64 Disco
IBM PC & COMPATIBILI
ATARI ST, AMIGA.

DRAGONLANCE

DRAGONS OF FLAME

Takhisis, Regina delle tenebre, e le sue orde di draconiani hanno conquistato gran parte della terra natale di Krynn. Perfino le armate di Qualinost, valorose nella loro resistenza a questo potere maligno, lottano ormai all'estremo delle forze 'HEROES OF THE LANCE' intervenite!..... o Krynn sarà distrutta per sempre dal male.

AMIGA Lit. 59.000
PC Lit. 59.000

PRESTO DISPONIBILE ANCHE PER C64 DISCO /ATARI ST/PC & COMPATIBILI

CONTIENE FANTASTICO MANUALE IN INTALIANO!

Disponibile per:
CBM 64 Disco
IBM PC & COMPATIBILI

Disponibile per:
CBM 64
IBM PC & COMPATIBILI
AMIGA, ATARI ST.

Disponibile per:
CBM 64 Disco
IBM PC & COMPATIBILI

TSR, Inc.

STRATEGIC SIMULATIONS INC

U.S. GOLD

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS, DRAGON LANCE and the TSR logo are trademarks owned by TRS, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used
mulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. © 1989 TSR, Inc. © 1989 Strategic Sim
old Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 021

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

the Basket Manager®

Da SIMULMONDO il più grande basket della storia del software. Tutta l'emozione e la giocabilità che volete; tutto lo splendore grafico e la fluidità dei movimenti che sperate; tutta, proprio tutta la potenza e il realismo dello sport dei giganti.

- ☐ cinque giocatori contro cinque
- ☐ visto dall'alto
- ☐ velocissimo e tridimensionale
- ☐ schiacciate con sorpresa
- ☐ palleggio e tiro
- ☐ manager dedicato e moltissime strategie di gioco
- ☐ uno o due giocatori umani
- ☐ time out e sostituzioni
- ☐ realismo, potenza, simulazione

PREZZI CONSIGLIATI
C 64 (CASS.): £ 20.000
C 64 (DK): £ 25.000
AMIGA: £ 39.000
ATARI ST: £ 39.000
PC IBM & CO.: £ 39.000

E' USCITA LA VERSIONE AMIGA!

SIMULMONDO
ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

http://www.oldgamesitalia.net/
ICHAT, 26 - 40127 BOLOGNA (ITALIA) - TEL. 051/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

8 **TGM PREVIEWS**
Titoli, titoli, titoli!!!

17 **LE RECENSIONI**
SPORT, PUZZLE, AVVENTURA, CARTONI ANIMATI, BUDGET, ETC...

54 **C1 TEXT**
QUANDO IL WORD PROCESSOR HA TUTTE LE CARTE IN REGOLA...

57 **I VECCHI A 32-BIT**
Steve chiude gli occhi e immagina la nostra 'vecchiaia informatica'...

82 **DOSSIER BUBBLE BOBBLE**
Una puntata eccezionale nei TIPS di AJ

86 **MADE IN JAPAN**
E ora vi sveliamo la verità sul nuovo PC ENGINE...

8 Previews

17 Reviews

46 La Guida

50 Avventura

82 TIPS

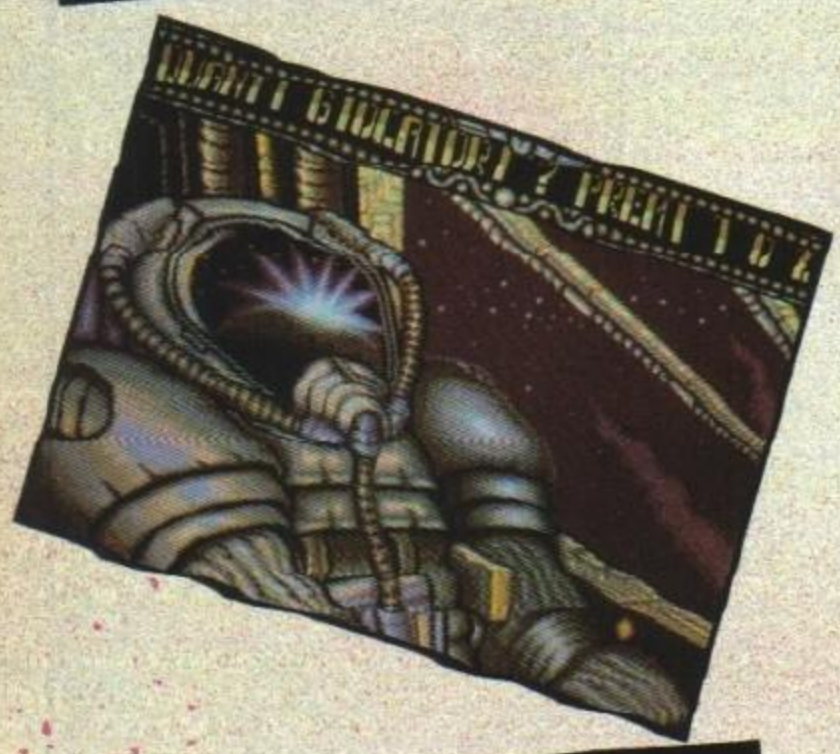
91 LA POSTA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE



REMIX

Ho appena finito di leggere un articolo su una rivista italiana dove la foto di uno dei prodotti recensiti (una costosa utility) porta la firma dei... QUARTEX! (per chi non lo sapesse, si tratta di un gruppo di pirati).

E non è finita, perché su un'altra rivista (sempre nostrana) ho potuto leggere le recensioni di giochi di cui praticamente sono reperibili solo le foto e dischi demo...

Come vedete, la guerra editoriale è appena scoppiata, ma le munizioni utilizzate dalla 'concorrenza' sono bagnate... intanto TGM continua per la sua strada, recensendo solo giochi 'veri' e presentando nelle preview quelli in corso di preparazione (quando vogliamo presentare degli 'scoop' abbiamo sempre gli inviati in Giappone e negli States, oltre ai buonissimo contatti con le software house inglesi). Se stiamo sbagliando, fatecelo sapere.

Questo numero di fine anno è infatti un vero e proprio 'pacco' di recensioni e anticipazioni, che hanno preso anche un po' dello spazio riservato in genere agli articoli: il motivo è spiegabilissimo, visto che siamo in un periodo di 'spese natalizie' era giusto offrire una guida soddisfacentemente ampia a voi... consumatori di videogames.

Ma lo spazio per gli articoli non è scomparso del tutto (trovate infatti le novità dal Giappone, l'Opinione di Steven e la recensione del C1 Text della Cloanto), e inoltre tutti gli argomenti 'saltati' li ritroverete sui prossimi numeri, intatti.

Lo spazio dei 'tips' si limita ad uno speciale sul coin-op Bubble Bobble (chi non lo conosce vada a nascondersi), ma tornerà in forze dal mese prossimo (intanto voi continuate a 'contribuire', grazie).

Non possono infine mancare gli auguri da parte mia e di tutta la redazione italiana di TGM e... per i buoni propositi aspettate il numero di Gennaio!

Buone Feste

Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Bonaventura Di Bello **Capo Redattore:** Stefano Monti **Coordinamento Editoriale:** Stefano Gallarini **Digital Layout:** Adelaide Mansi **Redazione:** Fabio Rossi, Paolo Cardillo, Antonello Jannone, Marco Galardi, Marco Auletta, Carlo Sant'Agostino, Luisa Meneghini, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, MBF - **Grafica:** Donatella Elia **Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Non pensavo che la raccolta di notizie sugli 'astri nascenti' del panorama software a sedici bit diventasse — sotto Natale — tanto difficile.
Eccomi qua, di fronte ad una catasta di fax, depliant, fotocopie, riviste straniere e buste di fotografie e diapositive, cercando di fare spazio sulla scrivania eliminando le informazioni su giochi già pubblicati o in corso di pubblicazione (quando mi passano il materiale in arrivo, non vanno tanto per il sottile, in redazione). Per fare prima cercherò di darvi un'idea della situazione 'produttiva' in corso, andando quasi sempre per titoli anziché per software house, e senza soffermarmi più di tanto sulla loro descrizione: a questo ci hanno pensato i redattori coi loro articoli sulle novità annunciate da ciascuna casa di software, per cui considerate questa come un'introduzione/guida, e approfondite gli argomenti che vi interessano nelle altre sezioni delle preview o nelle prossime preview (al limite provate anche a scriverci o telefonarci per avere notizie più recenti o più approfondite sui giochi che vi interessano). Un'ultima nota: troverete, nell'elenco, anche titoli già citati, ma soltanto perché non sono ancora apparsi e vano quindi catalogati fra quelli da attendere per queste festività invernali o anche più tardi... buona consultazione!

Dunque, da un depliant di SOFTWARE NEWS della Leader scopro che, fra i titoli annunciati, ce ne sono alcuni non ancora apparsi, ovvero:

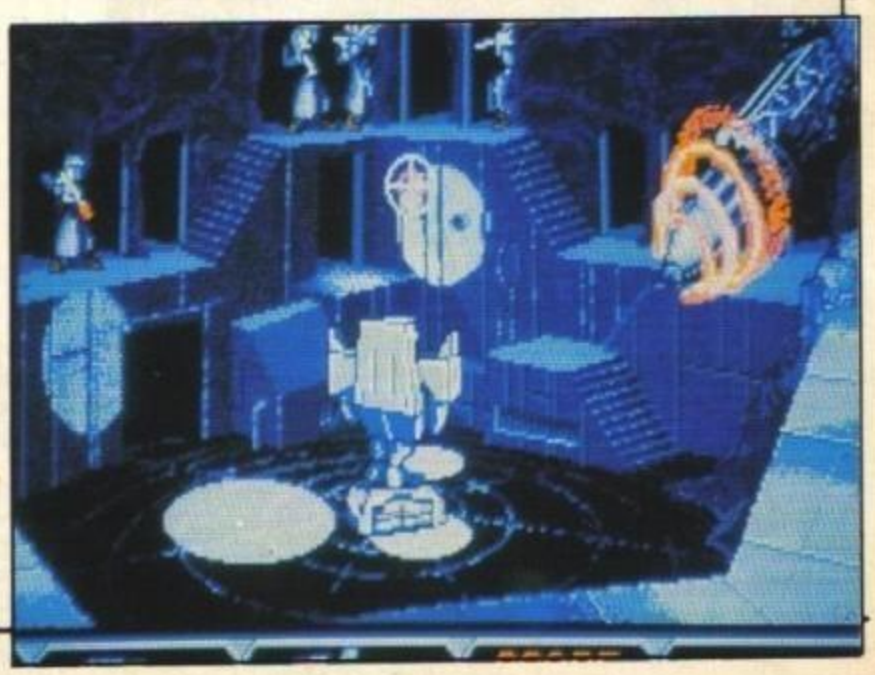
- DR DOOM'S REVENGE (starring the amazing Spider Man & Captain America, come direbbe uno speaker americano), di cui abbiamo già parlato pubblicando anche alcune immagini;
- TURBO OUTRUN, che ha appena avuto, nella versione 8-bit, un grandioso successo sul C64, meritandosi una medaglia d'oro su Zzap! Stiamo ancora aspettando di vedere le più belle città d'Europa sfrecciando su una fiammante Ferrari Testarossa con accanto la biondazza di turno...
- HARD DRIVIN', a cui è dedicata (se non intervengono gli editori all'ultimo momento) la copertina di TGM di questo mese.
- GHOSTBUSTER II, anche questo già ospite delle passate preview di TGM, con tanto di foto in esclusiva.
- MOONWALKER, il gioco del film, ma più che altro il gioco della star musicale Michael Jackson... anche di questo abbiamo parlato, ma trovate ulteriori immagini e note nell'articolo sulla US GOLD.
- WILD STREET, ennesimo 'capolavoro' della Titus, soprattutto in quanto a originalità: probabilmente un clone spudorato di beat'em up tipo Renegade
- SPACE ACE, di cui ci siamo già occupati, mostrandovene le favolose immagini: c'è chi lo ha già recensito qui in Italia, quando ancora non esiste la versione definitiva (al momento di scrivere queste preview, il gioco è annunciato fra una decina di giorni), cannando miseramente su alcuni dati relativi al suo

US GOLD, US NEWS

di Stefano Gallarini

Natale si avvicina alle porte e per qualche lettore ritardatiario è già passato. Ma noi instancabili animatori di questa redazione siamo andati in giro per città e per alberghi a seguire varie presentazioni. Questa della US Gold, la più informale di tutte, è stata molto piacevole e amichevole e i giochi presentati erano molto interessanti: Moonwalker, Turbo OutRun, Ghouls'n'Ghosts.

Da dove devo partire? Da Moonwalker (foto di questa pagina)? OK.
Quattro livelli (visti in versione Amiga ed St) diversi. Per la verità i primi due si assomigliano e così anche il terzo e il quarto. Ogni livello è inframmezzato da una bella sequenza in animazione che riprende un momento del film.
In questo gioco Michael Jackson (protagonista del film e, ovviamente, dell'arcade) non muore mai. Si limita a perdere il suo disco di platino che parte da 20 unità per ridursi a zero provocando il game over. Lui ha voluto questo, perché, come potete immaginare, lui deve vedere e approvare tutto quello che lo riguarda, gioco compreso.
Nel primo livello dovete riuscire a scappare dai vostri fan e travestirvi da coniglio. Una sezione labirintica vista dall'alto è lo scenario del vostro personaggio che potrà camminare e correre (senza esagerare altrimenti si stanca) alla ricerca delle parti che compongono il travestimento. Quando riuscite a concludere questa sezione ne avrete un'altra molto simile a quella precedente solo che vi ritroverete a bordo di una motocicletta e dovrete collezionare 10 smeraldi per trasformarvi in un'astronave.
Arrivate così al tezo livello, il primo della parte arcade. All'interno del pub dovrete sparare contro i nemici che vedete attraverso le finestre. Alla fine di questo terzo livello uno dei bambini verrà rapito e vi ritroverete così nell'ultima sezione trasformati in robot nel compito di abbattere a colpi di laser tutti i nemici.
La versione che abbiamo vi-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sto e provato non era proprio la definitiva e quindi non posso sbilanciarmi in commenti sulla qualità tecnica. Posso solo dirvi che la versione Amiga ha un sonoro decisamente migliore rispetto a quella ST e che comunque la grafica di entrambi si assomiglia molto ed è dettagliata. Belle le sequenze animate di intervallo fra un livello e l'altro.
Moonwalker sarà supportato (almeno in inghilterra) da magliette, poster e altri gadget.
— Secondo gioco visto e testato è stato Turbo OutRun (foto grande qui sopra). Che dire? Anche qui non ci sbilanciamo, aspettiamo le versioni definitive. Quattro livelli su strade americane che potrete giocare sia col mouse, sia con il joystick e la grafica è molto dettagliata. Le auto che vi superano, le transenne, i pali, tutto è molto dettagliato, forse a scapito della fluidità dello scroll... ma questo lo diremo quando è il momento.
— Ultimo gioco visto è stato Ghouls'n'Ghosts (foto piccola in alto), ma la versione pre pre pre release era solo per Commodore 64. Lo sprite non era quello definitivo e tutto non era definitivo. Solo una cosa posso anticiparvi: la musica era proprio bella, forse la migliore che abbia mai sentito per il 64... ma a voi forse non interessa.

Per finire... bhe, abbiamo bevuto un caffè, abbiamo chiacchierato del mondo dei videogiochi, abbiamo scoperto qualche cheat mode... ma ritroverete tutto qua e là sulle pagine di TGM.

formato definitivo... noi di TGM aspettiamo - come al solito - di averne in mano la copia ufficiale
Ed ora passiamo alla 'grassa' cartella di fotocopie e fax:

- HOYLE'S BOOK OF GAMES, THE COLONEL'S BEQUEST, HERO'S QUEST, ICE MAN; SORCERIAN dovrebbero apparire tutti entro la fine di quest'anno sotto l'etichetta SIERRA e in formato MS-DOS (Hoyle's B.O.G. anche per ST). Del quinto titolo non vi abbiamo mai mostrato immagini né fornito notizie, mi sembra, e neanche stavolta ci riusciamo
- TEAM YANKEE, il simulatore strategico di carro armato (in questo numero potete gustarvi altri due simulatori sullo stesso tema: M1 Tank Platoon e Tank Attack), una delle mode più recenti nel mondo del software ludico a sedici bit (non dimentichiamo War Zone, Abram's Battle Tank e i già annunciati Heavy Metal e Track Attack, che ritrovate più avanti — molto avanti — nel testo) il simulatore strategico di carro armato (in questo numero potete gustarvi altri due simulatori sullo stesso tema: M1 Tank Platoon e Tank Attack), una delle mode più recenti nel mondo del software ludico a sedici bit (non dimentichiamo War Zone, Abram's Battle Tank e il già annunciato Heavy Metal, che ritrovate più avanti nel testo)... dimenticavo, Team Yankee è della EMPIRE
- GAZZA'S SUPER SOCCER, un nuovo calcio dalla stessa software house di Team Yankee, che promette di stupire col suo rivoluzionario sistema di tiro 'boot-o-meter', grazie al quale il giocatore controlla in modo realistico ogni calcio che sta per tirare (non sarà un po' troppo lunga, la cosa?). Inoltre lo schermo di gioco consentirà un'inquadratura di gioco rivoluzionaria e completa, l'editor di partita permetterà di variare persino scemenze come il colore dei capelli di ogni singolo calciatore e altre amenità simili... chissà dove andremo a finire! In ogni caso il gioco doveva apparire per la fine di Ottobre nei formati ST e Amiga, e non si è visto (avranno avuto problemi con l'editor del numero di scarpa del portiere...)
- TV SPORTS FOOTBALL, il capolavoro sportivo della CINEMAWARE, sarà convertito nel 1990 per ST e PC. Intanto la versione Amiga andrà sicuramente a ruba nei negozi a Natale... in attesa di TV SPORT BASKETBALL
- THE UNTOUCHABLES, spin-off già super-premiato nelle versioni 8-bit, è stato affidato dalla OCEAN a Frank Robinson e Andy Rixon (Batman: The Caped Crusader per Amiga) per la versione Amiga, mentre quella ST vedrà affiancati il già citato Rixon e Keith Robinson (stesso precedente gioco di Batman, ma per ST). La versione MS-DOS è nelle mani sapienti dell'equipe ASTROS (Robocop per PC)
- 5TH GEAR, la gara automobilistica fuorilegge che fu un leggendario budget nel mondo a otto bit, doveva già apparire ai primi di Novembre per ST e Amiga, ma la Hewson procede senza troppa fretta... speriamo che l'attesa comporti una buona qualità del software. Lo schema di gioco vi mette al vo-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lante di un'automobile in una gara senza regole, dove il fine (vincere) giustifica ogni mezzo, e ad ogni gara — se saprete tagliare per primi il traguardo — avrete in premio una somma da spendere in accessori (armi, turbo, carburante, auto nuove, cassette di Julio Iglesias, etc.)

- PREMIERE COLLECTION, una compilation che porta una ventata di nostalgia in mezzo a questo marasma futuristico: ELIMINATOR, CUSTODIAN, MERCENARY e BACKLASH riuniti assieme in una confezione per ST e Amiga targata, naturalmente, HEWSON
- MAZEMANIA, un altro titolo dalla software house di Andrew Hewson, che nella versione a sedici bit vi fa vestire i panni di Flippo (è scritto così, magari è il fratello di Giana...) nel labirinto di Tubular Bells (questo nome non mi è nuovo) a caccia di bonus, ostacoli da evitare ed uscite da imboccare per accedere al successivo dei venti livelli disponibili. Lo aspettavamo per Ottobre, e invece...
- THE LOST PATROL, annunciato dalla OCEAN come il super-seguito di Platoon (qualche mese fa), è attualmente nelle mani della Shadow Development e, a quanto pare, non è apparso entro la data annunciata (fine Settembre)
- GHOULS'N'GHOSTS, ovvero Ghosts'n'Goblins 2, è uno dei pezzi forti in cantiere alla US GOLD. Se siamo fortunati, lo vedremo prima della fine di quest'anno
- PIRATES!, il simulatore di hacker... no, scusate, di pirati della MicroProse già disponibile in formato MS-DOS è stato convertito per l'Atari ST e presto lo sarà per l'Amiga
- ACTION FIGHTER, ORIENTAL GAMES, QUARTZ, tre titoli della MicroProse che corrispondono rispettivamente ad una conversione da coin-op della Sega, ad un simulatore sportivo di arti marziali e ad un blast'em up con scrolling multiplo che vi trasporterà fra le particelle subatomiche di un cristallo di... quarzo (sorpresi?).

Action Fighter è già arrivato in redazione, ma non ha avuto un buon successo (aspettatevi la recensione molto presto ma in forma 'ridotta'); Oriental Games ve lo abbbiamo presentato qualche mese fa nelle preview, e da allora nessuna novità è giunta in redazione; Quartz... l'ho visto girare sull'Amiga quando sono andato a ritirare il materiale redazionale, ma non saprei dirvi se si trattava di un demo, di una pre-release o della copia commerciale giunta all'ultimo istante. In ogni caso le date annunciate sui bollettini per i tre giochi erano, rispettivamente, Settembre '89, Gennaio '90 e fine Settembe '89.

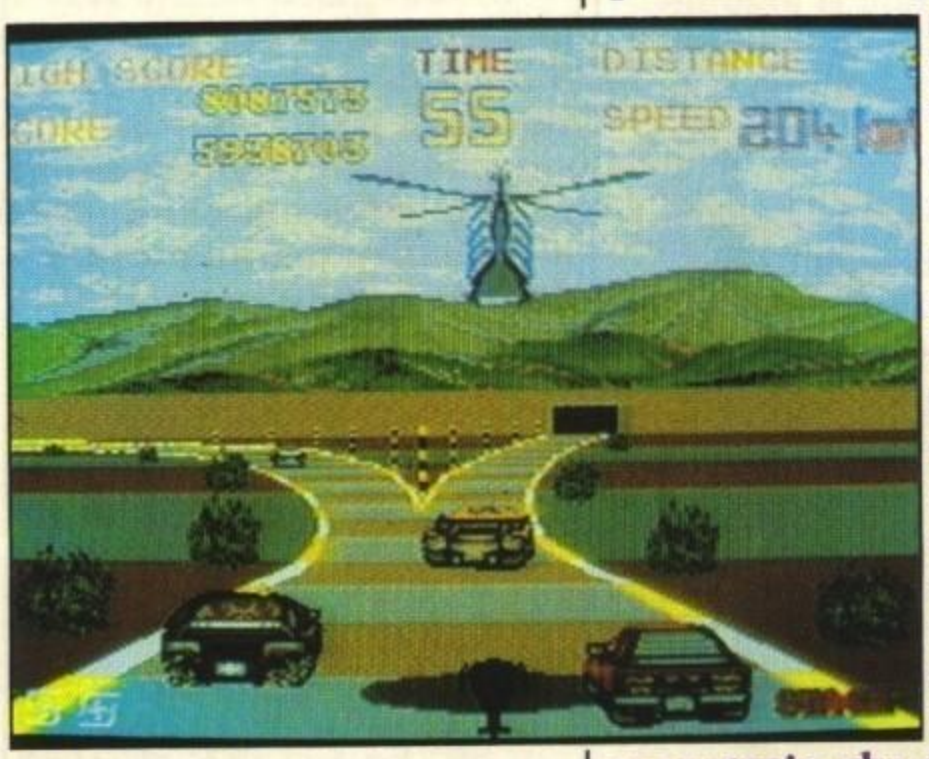
- RAT PACK, ovvero il successore di Airborne Ranger di casa MICROPROSE, dove il tema bellico del combattimento uomo-contro-uomo viene sviluppato al massimo assegnando al giocatore una squadra di quattro commando coi quali portare a termine pericolosissime missioni. Centinaia di opzioni e un manuale gigantesco accompagneranno sicuramente questo futuro successo della

ACTIVISION

Here We Are!

di Giorgio Baratto

Natale tempo di festa e di regali, vediamo quali doni ha in serbo per noi l'Activision, e se i suoi prodotti saranno veramente una festa per i nostri occhi questo Dicembre.



"La pubblicità è l'anima del commercio" enuncia la frase che, guardando gli sviluppi che il marketing e l'advertising stanno avendo anche qui da noi non si può certo smentire.
Giustamente il mercato del software ludico non è da meno rispetto a tutti gli altri mercati commerciali, di conseguenza incontri di presentazione, di promozione e via dicendo, si stanno facendo sempre più frequenti anche qui sul suolo Patrio, e di questo ve ne sarete accorti sfogliando le pagine di questo numero in versione Natalizia, sono molte infatti le ditte che vengono a presentare i propri prodotti qui da noi.
Intorno alla prima settimana di Novembre l'Activision è sbarcata a Milano con il suo carico di software da presentare al pubblico della penisola, e non dobbiamo certo stupircene più di tanto, in quanto il mercato Italiano è sicuramente uno dei più seguiti dalle software house per il continuo riscontro monetario che esse hanno dagli utenti di home computer nostrani.
La manifestazione (se così si può chiamare) è stata promossa dalla "Leader Distribuzione" di Casciago, che, neanche a farlo apposta, ha l'esclusiva dei prodotti Activision in Italia, e, a rappresentare la casa dei "Ghostbuster" c'erano il responsabile del Marketing e quello delle pubbliche relazioni.
I giochi presentati sono stati quelli che ormai più o meno tutti stiamo aspettando, da Ghostbuster, Power Drift e Fighting Soccer (recensiti in questo numero), Bomber e Super WonderBoy.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ *Qui sopra un'immagine di GALAXY FORCE...*

A grandi linee i giochi sono conosciuti un po' da tutti, perciò non mi starò a dilungare sul tipo di gioco piuttosto che la sua trama (d'altronde un meeting non ti da certo il tempo e il materiale per una recensione vera e propria), ma piuttosto delle intenzioni e dei proponimenti che l'Activision si prefigge per l'immediato futuro.
Come primo obbiettivo la casa Inglese, nata come produttrice di console, sta subendo un cosiddetto "ritorno alle origini", poiché pare cosa quasi fatta un accordo tra due giganti dei giochi che necessitano processori, resistenze, chip, joystick e un video (avete câpito di cosa parlo?), e cioè l'Activision e la Nintendo, per una produzione che aumenti il mercato per entrambe le case.
Inoltre l'uscita di "Bomber", e il suo successo annunciato, dovrebbe convogliare la produzione verso giochi in cui la caratteristica principale è la grafica vettoriale, pare che il prossimo si riferirà ai carriarmati.
L'idea di base per nuove produzioni è diretta anche alla possibilità di numerosi contratti per lo sfruttamento di titoli di grande richiamo, primi fra tutti le conversioni da coin-op, e i quelle da produzioni cinematografiche, che a quanto pare danno molta soddisfazione e si rivolgono a un pubblico più ampio con impatti più immediati.
Sembra in ogni modo che queste saranno le direttive principali della Activision nel prossimo futuro, a giudicare dai proponimenti le sorprese che ci attendono saranno numerose, ma saranno sorprese anche dal punto di vista della qualità?

MicroProse, annunciato per la Primavera del 1990.

■ RED STORM RISING, già un successo nella versione MS-DOS, è una delle future conversioni per ST e Amiga che, come Pirates!, apparirà sotto la leggendaria etichetta MicroProse. La data del lieto evento era Ottobre per l'ST e Dicembre per l'Amiga. Li vedremo apparire assieme?

■ STARLORD, la prima simulazione spaziale della MicroProse, apparirà all'inizio del 1990 in tutti i formati a sedici bit, e vi permetterà (se la portate a termine con successo) di diventare Signore della Galassia confrontandovi con avversari (fino a dieci) umani o 'digitali' che mirano allo stesso obiettivo... vi diremo di più appena possibile, ma quando si tratta di MicroProse c'è sempre una garanzia di qualità (dimenticatevi una volta per tutte di Rainbow Warrior: è come la copertina col PacMan su Zzap!: un peccato di gioventù).

■ EPOCH, annunciato per Novembre sotto l'etichetta RAINBIRD (che, come tutti sanno, è ora sotto-marca della MicroProse), sarà un gioco di strategia economica, militare e politica in ambiente medioevaleggiante

■ FIRST CONTACT, ancora un gioco targato Rainbird, questa volta di ambientazione fantascientifica, che vi vedrà alla guida di una gruppo di droidi nei meandri di una base spaziale attaccata dagli alieni. A scelta potrete giocarlo come game strategico o d'azione. Quando? Beh, la MicroProse lo aveva promesso per Ottobre...

■ MIDWINTER, ovvero il Lungo Inverno del XXI Secolo, la nuova Era Glaciale che, nei panni del Capitano Wingate, dovrete affrontare assieme ai problemi strategico/militari che l'avanzata del Generale Masterman sta provocando nei Villaggi Liberi. Vi aspettereste grafica solida tridimensionale in un gioco del genere? Ebbene sì, e inoltre sarà gestita in tempo reale e con effetti-luce realistici per darvi davvero la sensazione di trovarvi 'dentro' il gioco e il suo paesaggio invernale. Doveva essere pronto in tutti i formati a Novembre... l'inverno è lungo da passare...

■ SURVIVOR, il sopravvissuto all'olocausto, cioè voi. Riuscirete a riportare la vita dove essa è stata cancellata dall'uomo? Sarete dei buoni cacciatori, degli astuti mercanti e degli intelligenti politici? La rinascita della civiltà è nelle vostre mani, e non vi lascerete sicuramente intimorire dal fatto che il gioco doveva apparire a Ottobre, vero? A proposito, il gioco farà uso di icone e di grafica tridimensionale, e a programmarlo sarà la Maelstrom Sofware, ovvero lo stesso team che sta dietro a Midwinter.

■ TOWER OF BABEL, il puzzle game. Anche di questo abbiamo parlato, e se non è uscito — come previsto — entro il mese di Novembre, beh... uscirà in seguito.

■ UMS II, il seguito del famoso Simulatore Bellico Universale che ha già spopolato su TGM tanto, tanto tempo fa. Nessuna data di uscita... saggia decisione, Rainbird/MicroProse!

■ GRAVITY, il mutevole universo tridimensionale della IMAGEWORKS, potrebbe co-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

stituire una sfida originale per tutti gli aspiranti piloti di navicelle spaziali: una lotta contro una quasi invincibile entità aliena assetata di energia e pronta a trasformare ogni stella in un buco nero dentro il quale potreste essere risucchiati e annientati. E dalla stessa software house...

■ DYNAMIC DEBUGGER, già noto come DDT, con grafica stile cartone animato e dieci mondi di piattaforme a scrolling orizzontale bidirezionale grandi ognuno tredici schermi. DD era stato già illustrato in una precedente preview, e in ogni caso dovrebbe essere pronto prima della fine di questo inverno 89/90

■ OMICRON CONSPIRACY è invece un'avventura, e doveva apparire già dall'autunno in versione IBM seguita poi dalle versioni ST e Amiga. Il gioco promette un alto grado di sfida e di humour.

■ THEME PARK MISTERY, sempre per la serie Imageworks, è un enorme e misterioso parco di divertimenti che avete ereditato da vostro nonno, e che da un po' di tempo sembra preda di una strana energia malefica. Riuscirete a scoprire e ad 'esorcizzare' questa misteriosa e minacciosa presenza riportando così il Luna Park al suo antico splendore? Se il gioco viene pubblicato prima della prossima primavera, forse...

■ TERRARIUM, di cui abbiamo già detto tutto qualche mese fa, non è ancora apparso. Stiamo ancora aspettando di stupire di fronte ad un nuovo concetto di gioco e di grafica... Imageworks, svegliati!

■ THE FINAL BATTLE, ovvero The Legend Of The Sword Continues, come proclama il sottotitolo: vi sareste aspettati un seguito al mitico Legend Of The Sword? Il malvagio Suzar non è ancora morto, e questa volta dovrete annientarlo completamente, se volete evitare che vi sia una terza puntata... anche The Final Battle apparirà, a quanto sembra, sotto l'etichetta IMAGEWORKS questo inverno.

■ BLADE WARRIOR, che avevamo presentato insieme a Terrarium in una vecchia preview potrebbe suonarvi nuovo, ma è solo perché ha cambiato nome: si tratta infatti del gioco annunciato col titolo di PALLADIN. Palladin resta pur sempre il nome del prode cavaliere protagonista del gioco, che in un'atmosfera magica di silouhettes vi farà vivere emozioni nuove e inaspettate. La IMAGEWORKS non ha fissato una data precisa per la pubblicazione, ma noi di TGM sappiamo aspettare...

■ WOLFPACK è un nuovo gioco di strategia bellica della PSS, e più precisamente una simulazione di guerra navale che ricrea gli avvenimenti dell'Autunno 1942 in modo completamente originale: una enorme quantità di dati (i programmatori sono riusciti a comprimere in un dischetto MS-DOS da 360K ben 1,2 Megabyte di informazioni) con immagini digitalizzate che per la prima volta verranno implementate sfruttando appieno le caratteristiche della scheda VGA. E, grafica a parte, le innovazioni tecniche e strategiche di Wolfpack vi lasceranno a boc-

MIRROR Soft NEWS

di Fabio Rossi

Specchio delle mie brame... Finalmente le software houses inglesi hanno cominciato a presentare direttamente anche alla stampa italiana i loro prodotti.

La data è il 25 Ottobre. Il luogo: Uno stupendo hotel abbarbicato sulla cima di una collina ripidissima alla periferia di Varese. In una sala dall'albergo sono riuniti i rappresentanti delle maggiori riviste italiane specializzate in videogames ed home computing, in non troppo ansiosa attesa dell'inizio dell'incontro organizzato dalla Leader fra la stampa e la Mirrorsoft, la grande software house inglese produttrice di numerosissimi successi...

Ci sarebbe piaciuto raccontaarvi con dovizia di particolari tutti gli avvenimenti che hanno contraddistinto questo meeting, ma lo spazio tiranno ci impone di eliminare i pettegolezzi in favore delle descrizioni dei numerosi programmi presentati. Chi fosse interessato alle avventure affrontate per poter scrivere questo articolo può fare riferimento a Zzap! di Dicembre, sul quale trovate un resoconto delle novità per 8-bit presentate, mentre gli altri si mettano comodi, perché inizia il lungo elenco del GIOCHI PRESENTATI!

Bisogna subito premettere che la maggior parte dei titoli che seguono erano presenti solo sotto forma di demo non giocabili, schérmate statiché o semplici comunicati stampa. Parlare di compatibilità è quasi superfluo, dal momento che di ogni programma sono state annunciate (spesso a lungo termine) le conversioni per tutti i sistemi principali, ossia Amiga, PC ed ST.

■ GRAVITY

Se pensate di avere già pilotato ogni sorta di strani mezzi, aspettate a vedere l'astronave protagonista di Gravity: il quadrimotore controllato in questo gioco, infatti, non si limita a svolazzare qua e là sparando agli immancabili alieni, ma è dotato persino di optionals quali gli Attrezzi Universali! Con questi strani meccanismi, il giocatore è in grado di costruire e riparare l'Universo stesso, spostando buchi neri, obliterando pianeti e così via.

Lo scopo del gioco è di ristabilire l'equilibrio gravitazionale dell'Universo, che viene minacciato da una razza di alieni specializzati nella costruzione di buchi neri. L'azione si svolge su di una griglia quadrettata simile a quelle della sigla di "Quark", che rappresetnta quello che i programmatori chiamano "modello spaziotemporale einsteniano".

■ CADAVER (foto prossima pag.)

I BitMap Brothers, stanchi di blastatutto spaziali e sport ultraviolenti, sconvolgono le previsioni di ogni giornalista pubblicando questo gioco. Provate a pensare a "Il Nome della Rosa": la situazione è simile, con un caso di omicidio multiplo ambientato in pieno medio evo. Del gioco non si è visto ancora nulla, per cui tutto quello che possiamo dirvi è che si tratterà di una avventura dinamica dotata di grafica ad alto livello e di una buona dose di umorismo, vista in isometria e completa di magie, duelli di spada e tutti gli ingredienti necessari ad un programma ambientato nei Tempi Bui.

■ DYNAMIC DEBUGGER

Ne abbiamo già parlato come DDT...

■ BLADE WARRIORS

Ne abbiamo già parlato come Palladin...

■ THE FINAL BATTLE

Cioè Legend of The Sword II. Per chi non sapesse di che cosa stiamo parlando, ricorderemo che Legend Of The Sword è sicuramente una delle migliori avventure mai pubblicate per i computer a 16 bit, caratterizzata dal fatto di essere interamente giocabile tramite mouse. Il

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gioco utilizzava tre finestre grafiché, una delle quali riservata ad una mappa che veniva tracciata automaticamente, mentre in una quarta finestra scorreva un testo di ottima qualità.
Nella seconda parte di questa avventura vi trovate a comandare un folto gruppo di avventurieri... tutti conciati malissimo. All'inizio del gioco alcuni di essi sono imprigionati, altri assediati da dozzine di mostri ed altri ancora completamente persi, e sta a voi risolvere la questione e far loro recuperare una spada leggendaria rubata dal mago Suzar.
The Final Battle incorporerà tutte le caratteristiché del suo predecessore ed altre ancora, fra le quali una visuale soggettiva e tridimensionale della locazione ed un sistema di cambiamenti metereologici molto realistico.

■ THEME PARK MISTERY

Un altro di quei giochi solamente annunciati sulla carta, Theme Park Mistery dovrebbe essere una avventura dinamica ambientata in una sorta di Disneyland completamente deserta. Lo scopo del gioco è di risolvere un complesso mistero e riaprire al pubblico il parco, nel quale stanno accadendo parecchie cose strane. La nostra impressione è stata di trovarci di fronte ad un concept appena abbozzato, per cui è facile che col tempo il gioco si trasformi notevolmente. Per scoprire tutta la verità su questo programma, non dovete fare altro che seguire TGM!

■ TERRARIUM

Ne abbiamo già parlato...

■ OMNICRON CONSPIRACY

Udite udite: forse le avventure non sono morte!
Omnicron Conspiracy fa parte di quella meravigliosa categoria che sono le adventures classiché, dove tutto quesllo che serve è il cervello e la tastiera del proprio computer. La trama, che si dice contenga degli elementi "vietati ai minori", riguarda le avventure di un ufficiale della Polizia Stellare alle prese con un giro di droga intergalattico. Rivolto ad un pubblico di adulti e dotato di grandi quantità di umorismo, Omnicron Conspiracy arriverà durante l'Inverno, e (speriamo!) riporterà in auge uno dei generi principe del software per home computer.

■ BACK TO THE FUTURE II: PARADOX

Non sapevamo neanché che esistesse, il seguito del film Ritorno al Futuro. La Mirrorsoft, evidentemente meglio informata di noi, ne ha invece acquistato i diritti per farne il suo primo tie-in.
Riuscire a spiegare la trama della vicenda, che si svolge contemporaneamente nel presente, nel passato e nel futuro, non è per niente facile, così ci limiteremo a dire che si tratterà di una avventura dinamica contenente immagini digitalizzate dal film.
Il fatto che il film sia ancora nelle fasi iniziali di lavorazione dovrebbe dare qualché indizio sulla data probabile di pubblicazione del gioco...

■ IT CAME FROM THE DESERT

Ne abbiamo già parlato...

ca aperta (anche quando verranno realizzate le annunciate conversioni per ST e Amiga). L'appuntamento è per i primi del 1990.

■ STARBLAZE, BAD COMPANY, DEFENDER OF THE GROUND, RESOLUTION 101, e WHIZZ sono i titoli annunciati dalla recente software house LOGOTRON ENTERTAINMENT, formatasi dopo lo scioglimento della vecchia Logotron (Starray, Archipelagos, Eye Of Horus, Star Goose). Si tratta di giochi d'azione che promettono mari e monti: StarBlaze, ad esempio, dovrebbe essere "come giocare R-Type, Nemesis o Salamander ma da un punto di vista tridimensionale in prima persona e con la parte anteriore della propria navicella visibile di fronte a voi"; oltre cento diverse formazioni di attacco aliene e cinque diversi fondali a colori fanno da condimento a questa saporita ricetta blastifera. Bad Company, invece, dovrebbe portare il tema degli alieni 'insettoidi' in uno shoot'em up stile Operation Thunderbolt, mentre Defender Of The Ground (che è solo un titolo provvisorio) potrebbe presentarsi come un discendente del vecchio Buck Rogers. Resolution 101 (anche questo un titolo temporaneo) è anch'esso — come tutti i titoli precedenti — basato su grafica tridimensionale, e dovrebbe seguire lo stile del famoso Arctic Fox (quello con i carri armati in 3D trasparenti, tanto per intederci). Whizz!, infine, è un discendente di personaggi come i draghetti di Bubble Bobble o il kiwi di New Zealand Story: un tipetto simpatico che va in giro per livelli raccogliendo bonus ed evitando buche alla Super Mario Bros.
Tutti i titoli della Logotron Ent. sono annunciati per l'inizio del 1990 (i primi due erano stati promessi per Ottobre). Inoltre, questa prolifica casa di software ha in cantiere la versione per KONIX MULTI-SYSTEM del loro vecchio prodotto STARRAY, che attualmente è stato anche venduto alla Epyx americana per farne un coin-op come seguito ufficiale al leggendario Defender della Williams, rinominandolo per l'occasione Revenge Of Defender (si dice che abbia venduto 20.000 unità già nel primo giorno di lancio).

■ ROCK 'N' ROLL, EAST VS WEST: BERLIN1948, 'X' OUT sono tre nuovi titoli della tedesca RAINBOW ARTS. Il primo dovrebbe essere recensito in questo stesso numero (siamo veloci, noi di TGM, eh?), il secondo racconta di un gruppo di agenti segreti russi che, dopo aver sottratto una bomba da una base aerea britannica, sembrano averla nascosta a Berlino. Nei panni di una spia americana (quanta gente!) il vostro compito è di ritrovare la bomba prima che dello scadere di un tempo limite, e questo attravero le vostre conoscenze e gli agenti al vostro servizio. Lo stile di gioco, per chi ha buona memoria, dovrebbe avicinarsi molto a quello di THE FOURTH PROTOCOL, anch'esso un gioco di stampo spionistico e un ottimo spin-off, tra l'altro. Eh, i bei tempi...
Il terzo titolo della serie è un gioco di azione e strategia sottomarina, in cui dovrete dare la caccia ad una razza aliena e poi distruggerla servendovi di un potentissimo sommergibile ulteriormente potenziabile: i dati tecnici forniti nel documento di anteprima sembrano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

una buona presentazione, ma noi aspettiamo almeno qualche immagine o — meglio ancora — un demo giocabile.
East vs West è annunciato per Novembre, mentre 'X' Out dovrebbe essere pronto per il mese successivo.

■ GALAXY FORCE è una delle grosse conversioni da coin-op annunciata dall'Activision e non ancora apparsa sul mercato. Un blastatutto che fece il suo successo attraverso un cabinato idraulico, un sonoro stereofonico di ottimo livello e un'impressionante grafica tridimensionale: speriamo non faccia la fine del collega Afterburner...

■ SUPER WONDER BOY ne è un'altra, e anche di questa abbiamo parlato in passato (tre mesi fa?). Se per apparire in fretta deve essere realizzato come Fighting Soccer o Altered Beast, preferiamo aspettare qualche mese in più...

■ STRYX è il gioco che personalmente aspetto più di ogni altro, dato che si tratta di un'evoluzione del tanto amato/odiato Obliterator. Aumentate la complessità della struttura, quella degli enigmi da risolvere e la velocità d'azione oltre che il numero di 'entità' presenti nel gioco, e avrete tirato fuori Stryx da Obliterator. Doveva essere pronto a Settemnbre, ma sappiamo tutti che quando la Psygnosis ci fa aspettare c'è un buon motivo (infatti stiamo ancora aspettando Aquaventura).

■ CABAL, che assieme a OPERATION THUNDERBOLT rappresenta una delle conversioni del momento nel campo degli shoot'em up bellici, non dovrebbe aver costituito un grosso sforzo di programmazione sui sedici bit, visto che lo schema di gioco non ha niente di rivoluzionario. La OCEAN ha detto che lo vedremo 'presto'...

■ HEAVY METAL è il simulatore di carro armato della US GOLD, annunciato per Settembre e non ancora apparso, che vi mette alla guida di un XR 311 FAV (Fast Attack Vehicle, ovvero veicolo per l'attacco rapido) oppure di un M1 A1 Abrams (vi dicono niente quese sigle?). Progetterete gli assalti 'a tavolino', ma li vivrete poi in prima persona...

■ DRAGONS OF FLAME dovrebbe essere il prossimo titolo della serie Advanced Dungenons & Dragons firmata SSI, con caratteristiche ancora più ricche rispetto ai suoi predecessori, e progettato per un'apparizione in tutti i maggiori formati sedici bit.

■ TRACK ATTACK, che abbiamo presentato insieme a Pinball Magic e Skweek II un paio di numeri fa, è l'ennesima simulazione di carro armato per i sedici bit. Che originalità, questi programmatori della Loriciels...

■ BATTLE COMMAND, ovvero il seguito ufficiale di Carrier Command, sembrerebbe a buon punto, dopo 18 mesi di lavoro da parte della Realtime e l'acquisizione della licenza da parte della Ocean. Potremmo averlo fra le mani per Marzo prossimo, se tutto va bene...

■ CHICAGO 90, ecco il gioco che Marco sta facendo girare da qualche giorno sull'Amiga della redazione, senza averlo ancora re-

■ TV SPORTS BASKETBALL
Sempre dalla Cinemaware, ecco il seguito dello spettacolare TV Sports Fotball.Fra le caratteristiché più notevoli di questo gioco dalla grafica stupenda, ci sono i giocatori, tutti diversi l'uno dall'altro, i commenti dei telecronisti, le interviste e... la pubblicità!Dopo le migliori azioni è offerto il replay, e se siete particolarmente vanitosi potete salvare su un dischétto separato la sequenza, in modo che possiate mostrare agli amici le vostre performances migliori. Giocabile anché in quattro contemporaneamente e con cinque giocatori per squadra, TV Sports Basketball potrebbe essere nei negozi in tempo per gli acquisti natalizi.

■ WOLFPACK
Se Battlehawks ci ha mostrato gli avvenimenti "aerei" delle battaglie del 1942, Wolfpack si occupa di quel che succedeva in mare nello stesso periodo.Il giocatore comanda una intera flotta, completa di navi e sottomarini, con la quale deve affrontare un numero impressionante di missioni.
Poco abbiamo visto, però possiamo annunciare una grafica notevole ed un database nel quale sono state inserite le immagini digitalizzate di tutti i veicoli protagonisti della vicenda.

■ HARPOON
Questo programma è l'ottimo compagno del precedente, sia per soggetto (è un'altra battaglia navale), sia per la segretezza del gioco.
Per adesso sappiamo solo che è basato sull'omonimo waar game, tratto a sua volta da un libro scritto da uno degli autori di Red Storm Rising (il libro, non il gioco). I protagonisti sono la NATO ed il Patto di Varsavia, rappresentati con una varietà di oltre 100 veicoli diversi.

■ TANK
I simulatori di carri armati spuntano dappertutto come funghi, e questo Tank, per quanto ben studiato e sicuramente molto ben realizzato sotto il piano tecnico, non sembra essere il migliore.
Il mezzo riprodotto è ancora una volta il supercomputerizzato M1A1 Abrams, di cui sembra siano state ricreate anché le minime caratteristiché. Il problema sta nel fatto che (almeno nella versione PC, che è l'unica esistente al momento) le routines grafiché in 3D pieno vettoriale sono parecchio lente, ed il risultato generale è quello di uno scenario spoglio e che si muove a scatti.
Saranno meglio le versioni per Amiga ed ST? Solo il tempo potrà dircelo...

■ CHAOS STRIKES BACK
Dungeon Master è stato uno dei giochi più apprezzati dell'anno, ed era inevitabile che ne venisse prodotto un seguito (Wow! Yuppie! Fiu-fit! Yeaaaa! Clap clap clap, NdMA).
Chaos Strikes Back è più che altro un disco-scenario, contenente nuovi mostri, oggetti, tesori e labirinti.

■ RIDERS OF ROHAN
Questo programma, scritto dal team della Beam Software, è , come gli "esperti" di fantasy avranno già intuito, ispirato alla saga del "Signore degli Anelli" di Tolkien.
Purtroppo, anché in questo caso tutto quello che abbiamo potuto vedere riguardo al programma è stato un comunicato stampa mancante di fotografie, quindi possiamo solamente ripetervi le caratteristiché descritt da quel foglio: sembra che il programma sarà composto da una lunga serie di sottogiochi, avrà uno stile grafico particolarmente "atmsferico" e sarà il primo di una trilogia di programmi riferiti alla saga fantasy. Questo è tutto.

■ DUSTER e FLIGHT OF THE INTRUDER
Anché questi titoli esistono per ora solo sulla carta, quindi non ci addentreremo nela loro descrizione. Per i più curiosi, comunque, diremo che il primo sarà un gioco di guerra molto complesso scritto dagli autori del mitico Carrier Command, mentre il secondo un simulatore di volo "a tema" degli autori di Falcon.

Uff.. e con questo è tutto. Per il 1990 la Mirrorsoft ha un bel catalogo, non c'è che dire!
A questo punto non resta altro che sperare che i numerosi giochi incompleti mantengano le caratteristiché promesse, che le date di pubblicazione non slittino troppo e che nel frattempo vengano ideati nuovi concept da realizzare per la prossima stagione. Ma forse è correre troppo...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

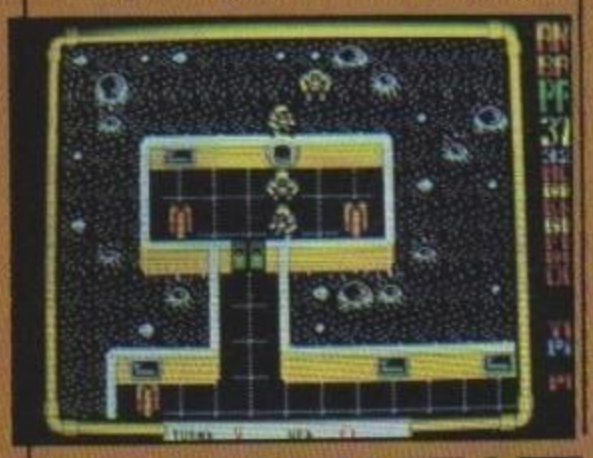
Italia crea...

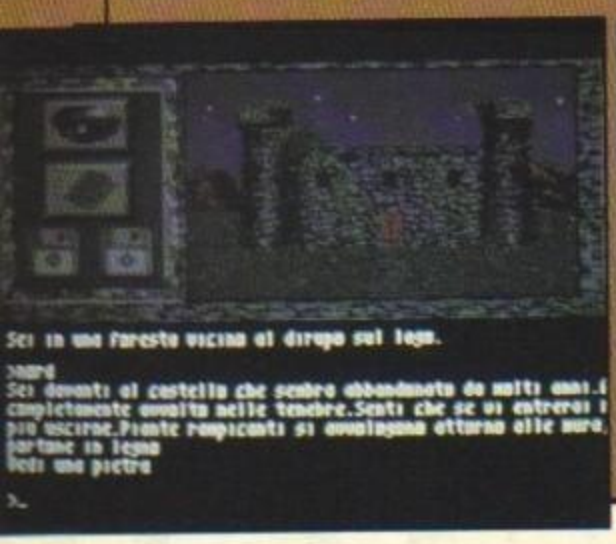
Già, anche l'Italia si sta muovendo in questo tragicomico mondo del software. Tragico perché c'è così tanto materiale da recensire e di cui parlare che tutto lo staff di TGM sta impazzendo... comico perché dopo tutto il software ludico ci fa divertire sempre di più.
Ma nel panorama della produzione software l'Italia è sempre stata un po' bistrattata e accusata vuoi di pirateria, vuoi di copiatura di software straniero. Come. Noi Italiani così creativi siamo tacciati di copiare le produzioni straniere? Non sia mai! E invece all'inizio era proprio così. Non per altro, ma noi italiani siamo più portati alla filosofia, alla burocrazia, e molto poco al gioco.
Ma oggi le cose stanno un po' diversamente, i giovani (noi!) hanno una testa diversa, sono più eclettici, conoscono di più il mondo, sono più spregiudicati, e anche il software ne ha risentito. Vediamo allora cosa sta succedendo qui da noi.

... arriva la S.C.

Tra le ultime nate ecco spuntare S.C., nuovissima software house italiana che si propone tanti, tanti obiettivi. Primo fra tutti quello di creare software italiano di altissima qualità, e a questo proposito stanno "arruolando" programmatori, grafici, musicisti, creativi. Sembra ormai che la filosofia di creazione del software (anche per quanto riguarda Genias) sia proprio quella di dividere i compiti di programmazione fra specialisti: il musicista, piuttosto che il grafico, ecc...

Oltre a questo però S.C. ci propone anche del software straniero completamente tradotto e "rimpacchettato" per l'Italia. E' il caso di Laser Squad, un gioco di strategia e azione che prevede la possibilità di essere preda o cacciatore. 5 missioni ambientate su terreni estremamente diversi e impervi guidando una squadra di marines verso l'obiettivo.
Immediato da giocare ma estremamente intrigante, Laser Squad sarà presto disponibile per Amiga. (foto: Laser Squad)





Genias

Genias ha una filosofia molto precisa: creare software italiano che piaccia agli italiani. Ce lo dimostra con una nuovissima produzione decisamente "nostra": un'avventura in italiano. Si intitola MYSTERE - Fuga dal castello di Lockness.
Per la verità non si tratta proprio di una storia italiana, ma il fascino di un lago misterioso e di un thriller ambientato nella nebbiolina inglese è sempre irresistibile. L'avventura grafico-testuale sarà completamente in italiano, e questo (dopo le avventure di BDB) è una gran bella novità.
Il gioco sarà pronto tra pochissimo per Amiga, seguiranno le versioni Atari ST e PC.
Sempre in sintonia con il nostro Paese Genias ha pensato al solito, strausato, straprogrammato gioco del calcio: World Cup 90. Ancora!?! Vi chiederete. Già, ma per la verità questo football è un po' speciale: diverse angolature di veduta, possibilità di fare TUTTI i tiri possibili, musica e suoni campionati, controlli di stanchezza, morale e infortuni di ciascun giocatore, condizioni climatiche, ammonizioni, ecc...
Tutto per un gioco singolo o a due giocatori effettuato con 24 squadre su 12 differenti livelli.
Che volete di più? Gli italiani si stanno impegnando. Non ci resta che vedere le versioni definitive e... giocare!

Nelle due foto affiancate qui sotto, i giochi della Genias...

censito: altamente diseducativo se impersonate la malavita, ma al contrario 'modello di educazione' se vestite i panni della Legge, Chicago '90 vi lancia per le strade della città omonima a caccia di ladri o di... occasioni per diventarlo, guidando veloci automobili e lasciandovi coinvolgere in una ricca varietà di situazioni da telfilm americano... a Dicembre la versione definitiva e la commercializzazione.

- MERCENARY II: DAMOCLES, uno dei tanti giochi recensiti da The One come definitivi, ma tutt'ora incompleti... e se 'acquisisse' dei difetti di funzionamento prima di uscire nei negozi, come è accaduto per FOFT? Eh, eh, noi dovremmo invece averne una copia definitiva dalla Novagen stessa in tempo per pubblicare una recensione sul prossimo numero, e potete fidarvi...
- FOOTBALLER OF THE YEAR II, o FOTY II per gli aficionados, non sarebbe altro che un rifacimento a sedici bit del vecchio successo ottobittiano, con qualche arricchimento strategico...
- DRIVIN' FORCE potrebbe rappresentare la 'soluzione definitiva' per gli appassionati di giochi alla Power Drift/Hang On/Buggy Boy/etc. Scegliete uno fra i cinque veicoli disponibili elanciatevi su una delle piste (30 disponibili) fino a raggiungere il traguardo e migliorare il vostro tempo. Beccatevi la foto della quasi-pronta versione Amiga (quella per ST a Gennaio) e apsettate la recensione, che forse ne vale la pena...
- SAFARI GUNS è il secondo titolo ecologista di questo periodo, dopo Rainbow Warrior (ahi!) della MicroStyle. Stavolta vestite i panni di un guardiacaccia africano, e i nostri amici francesi vi hanno affidato la cura di numerosi animali: leoni, elefanti, zebre, gorilla e coccodrilli. Per Natale tutti i possessori di computer a sdedici bit potrebbero ritrovarsi a lottare contro i bracconieri in Africa...

All'ultimo momento mi arriva sulla scrivania un'altra cartella, altrettanto 'grassa' di notizie: si tratta di tutti i giochi che la C.T.O. sta importando, e vi assicuro che ce n'è per tutti i gusti... ma visto che lo spazio è ormai esaurito, e che probabilmente riuscirò — con un pochino più di calma e di tempo — a raccogliere anche del materiale fotografico da abbinare a tali notizie, vi rimando al prossimo numero per tutto ciò che riguarda le novità in casa ACCOLADE, THE EDGE, INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS e IMPRESSIONS (almeno dieci giochi in corso di pubblicazione).

Che ne dite, ho esagerato un pochino? Beh, pensate che — per problemi di spazio e stanchezza — ho lasciato fuori un tantino di roba... ma almeno adesso sapete che il gruzzoletto messo da parte per lo shopping del software natalizio non è abbastanza. Mi raccomando, non perdetevi le preview dei prossimi numeri, con altre più approfondite notizie sui giochi esaminati e nuovi titoli in arrivo per il vostro 'mostro' a sedici bit.

BDB

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

the GAMES machine

SOFTWARE ORIGINALE
CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

EDIZIONI HOBBY S.r.l.

SOFTWARE

LA NUOVA RIVISTA CON DISCHETTO

A GIORNI IN EDICOLA A L. 13.500

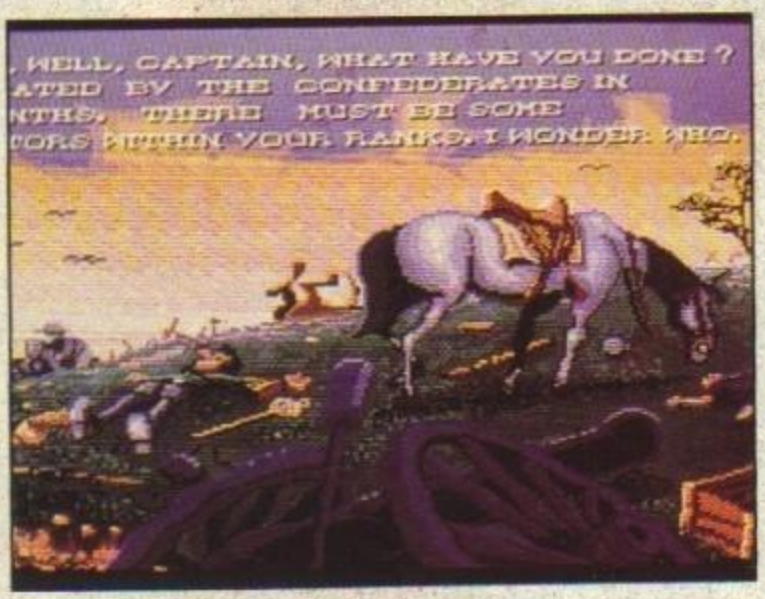
DRAGON SCAPE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW



AMIGA:

1943	[L.18.000]	25
Action (compil.)	[L.49.000]	64
Action Fighter	[L.39.000]	78
Aspar GP Master	[L.18.000]	70
Barbarian	[L.15.000]	68
Battle Squadron	[L.39.000]	24
Ch. Of Shaolin	[L.18.000]	74
Faery Tale	[L.39.000]	59
Fighting Soccer	[L.18.000]	66
Interphase	[L.n.p.]	22
The Jetsons	[L.n.p.]	34
Knight Force	[L.29.000]	72
North And South	[L.38.000]	20
Power Drift	[L.25.000]	30
Rally Cross Chall.	[L.18.000]	36
Rock'n'Roll	[L.29.000]	38
Roller Coaster R.	[L.39.000]	65
Slayer	[L.18.000]	68
Stormlord	[L.n.p.]	61
Tank Attack	[L.39.000]	62
Terry's Big Advent.	[L.18.000]	41
Toobin'	[L.29.000]	60
Xenophobe	[L.29.000]	40

ATARI ST:

Aspar GP Master	[L.29.000]	70
Ch. Of Shaolin	[L.29.000]	74
Interphase	[L.n.p.]	22
Onslaught	[L.n.p.]	18
Rally Cross Chall.	[L.n.p.]	36
Tank Attack	[L.39.000]	62
Terry's Big Advent.	[L.29.000]	41
Xenophobe	[L.59.000]	40

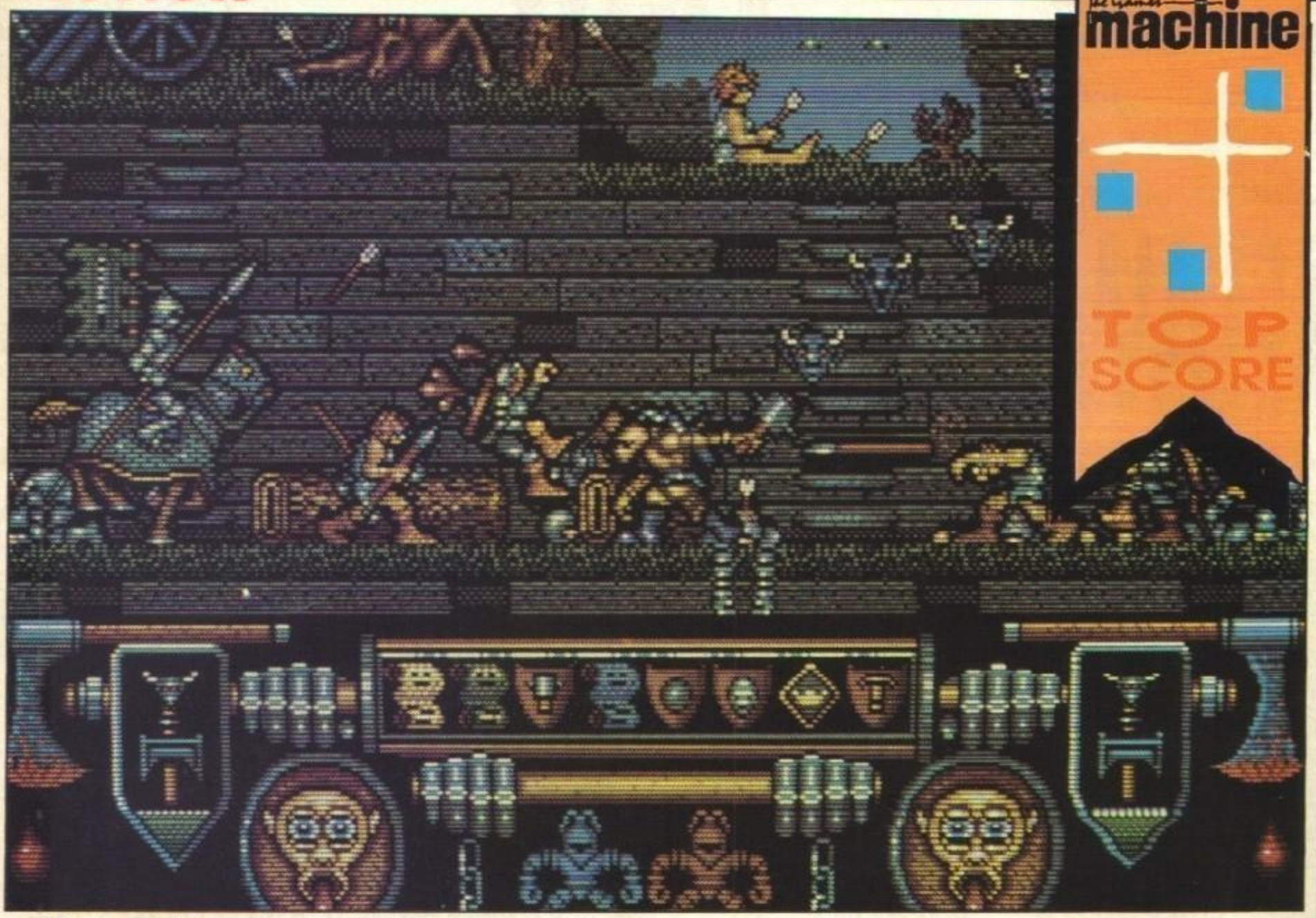
PC MS DOS:

Action Fighter	[L.39.000]	78
Arthur	[L.59.000]	53
Aspar GP Master	[L.29.000]	70
Ballistix	[L. n.p.]	42
Faery Tale	[L.69.000]	59
Fiendish Freddy	[L.69.000]	39
The Flintstones	[L.n.p.]	32
Johnny Quest	[L.n.p.]	33
Knight Force	[L.39.000]	72
Life & Death	[L.49.000]	28
M1 Tank Platoon	[L.89.000]	26
Mines Of Titan	[L.59.000]	50
Paperboy	[L.29.000]	69
Roller Coaster R.	[L.39.000]	65
Scooby Doo	[L.n.p.]	34
Shogun	[L.59.000]	52

N.B. I prezzi sono riportati a puro titolo indicativo: in caso di errore la redazione non si assume responsabilità.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



HEWSON'S

ONSLAUGHT

Per anni e anni le terre di Gargore sono state in guerra, varie e tante congreghe di guerrieri si sono massacrate, combattendo una contro l'altra, morendo per il vano tentativo di raggiungere il controllo di quel mondo maledetto. Ora però, sembra che qualcosa si stia muovendo, una congrega di guerrieri, i più forti, i più abili, i più intelligenti, sono stati scelti dal dio Grewer, che ha donato loro poteri straordinari, sono chiamati i 'Fanatics', e uno solo di loro è in grado di sgominare un intero reggimento.

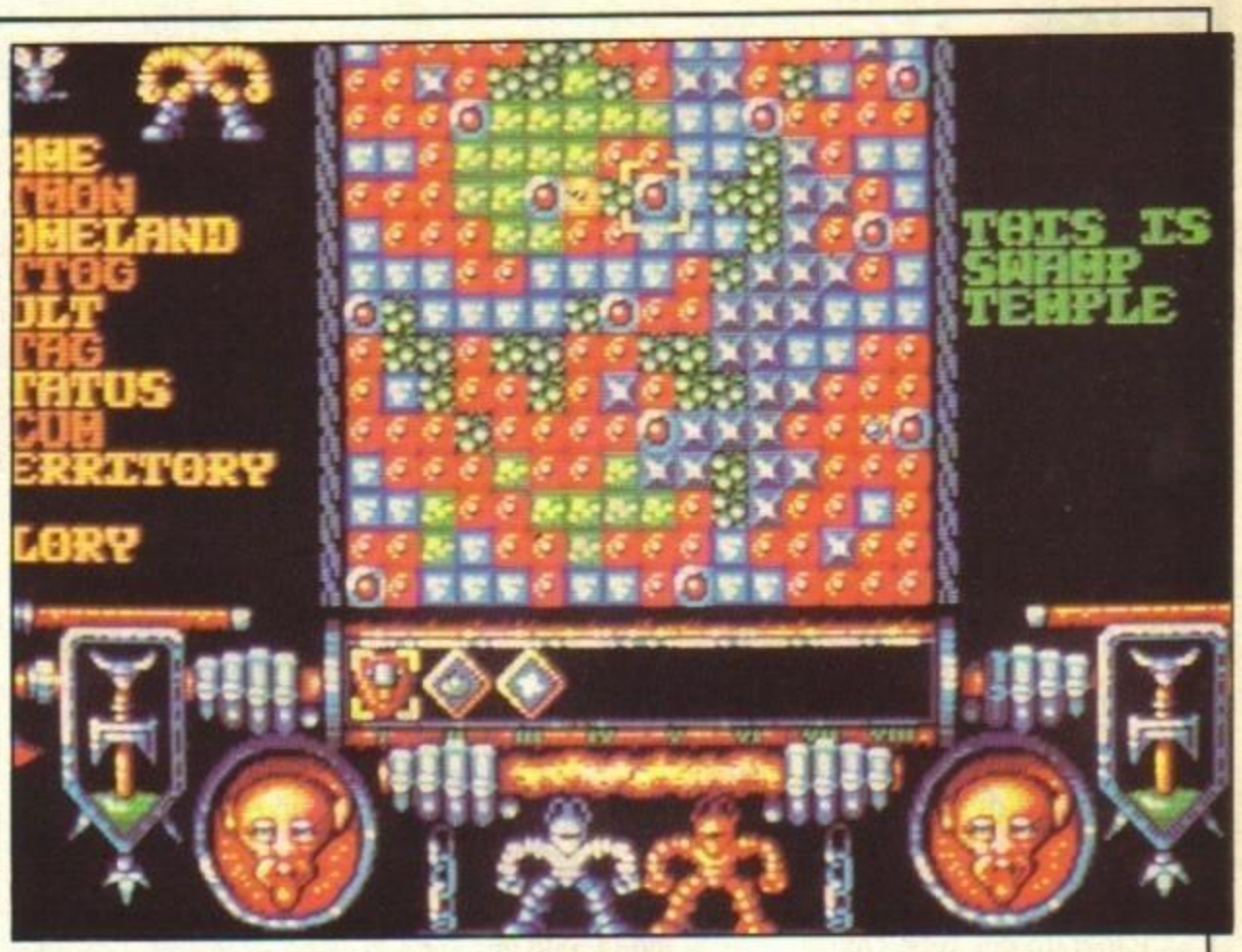
Tu in questo gioco, sei uno dei 'Fanatics' e devi sottomettere la parte del territorio di Gargore che ti è stata affidata, all' inizio hai davanti a te la mappa del territorio divisa in quadrati — ognuno occupato da una diversa banda di guerrieri. Per prima cosa devi scegliere uno qualsiasi dei quadrati adiacenti al tuo, quindi ti verrà presentato un grafico con la forza attuale del nemico, poi entrerete nella battaglia vera e propria, lo scopo è quello di farsi strada attraverso le miriadi di

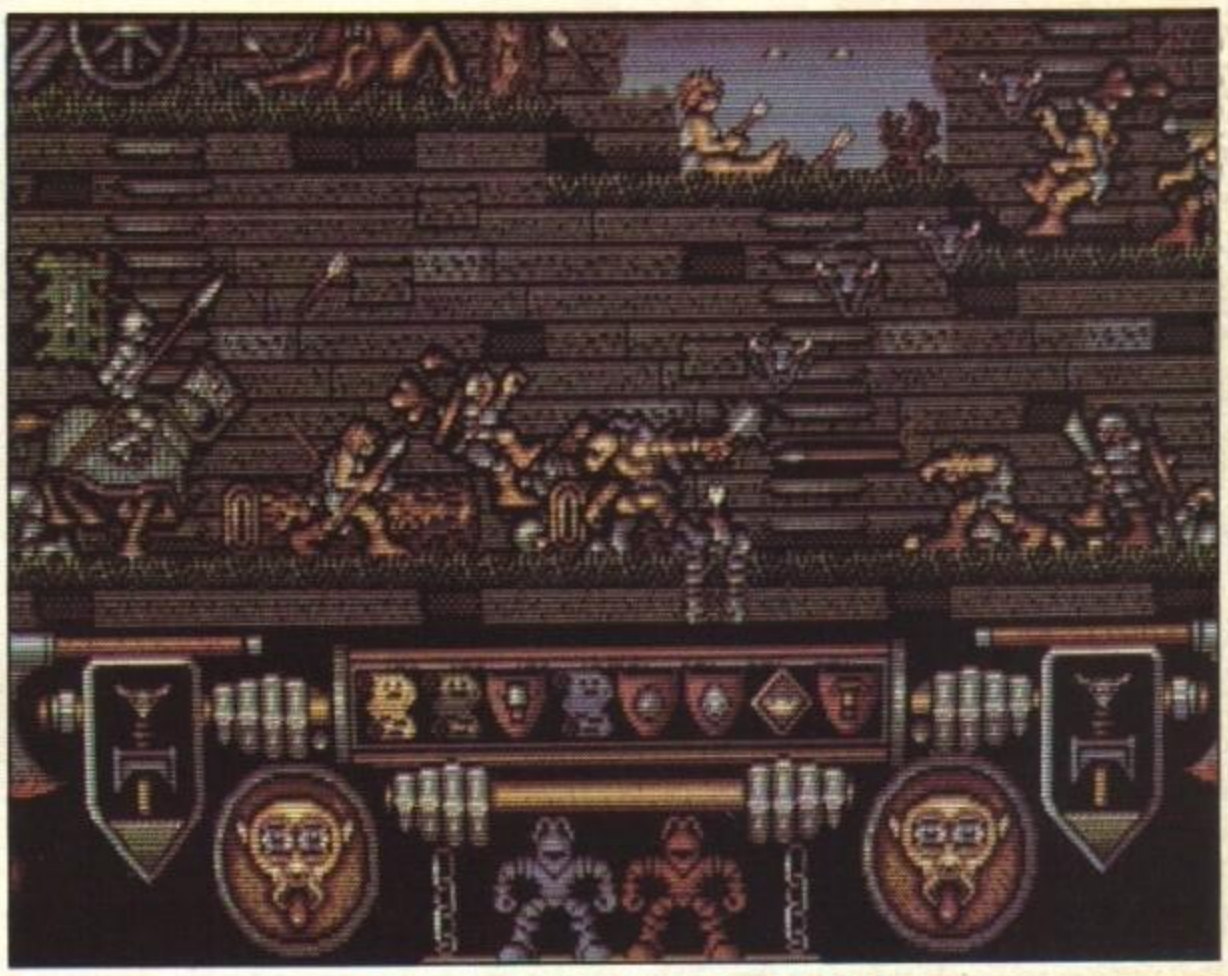
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nemici in modo da catturare la bandiera dell'armata che è posta all'estrema destra dello schermo.
Naturalmente i nemici useranno tutta la loro forza e le loro armi a disposizione per fermarti prima che tu riesca a muoverti per qualunque direzione.
Partirete armati solo di una mazza, ma potrete raccogliere lungo la strada una miriade di altre armi sia magiche che normali, come palle di fuoco, bombe a mano, scudi protettivi. Il tuo dio protettore ti aiuterà durante il gioco con formule magiche, talismani e bonus di energia (nella forma di borse d'oro) che appariranno di tanto in tanto. Tutti gli oggetti raccolti sono immagazzinati e possono essere usati quando c'è ne bisogno.
Qualunque contatto con un'arma o un nemico farà abbassare la vostra energia, che potrà essere però subito rimpiazzata se raccoglierete la pergamena blu che si materializzerà ogni volta che ucciderete un avversario. Bisogna sottolineare che mentre voi cercate di impadronirvi della bandiera avversaria, quest'ultimi cercheranno di impossessarsi della vostra, state molto attenti quindi a non lasciar passare molti nemici, in quanto la perdita della bandiera significa la perdita del territorio, e perdere tutti i territori significa "GAME OVER". Se pedete una bandiera, però, prima di perdere il territorio entrerete nel "Defensive Mode", simile al combattimento, ma invece di cercare di impadronirvi della bandiera avversaria, dovrete difendere la vostra.
Quando riuscite a prendere la bandiera avversaria, prima di catturare il territorio avversario, dovete sfidare faccia a faccia il capo del territorio che può essere un Comandante, un Generale, un Lord o un Demone, ognuno più forte del precedente. Vincendo potrete affrontare una battaglia successiva.
Onslaught è uno stupendo gioco di violenza digitale, potete squartare, sezionare, spappolare i nemici, sebbene può sembrare un po' difficile all'inizio, ma con un po' più di forza nello schiacciare i pulsante di fuoco del vostro joystick sentirete l'adrenalina scorrere mentre il personaggio sullo schermo fa gli avversari a pezzettini.





ST

Graficamente il gioco è un piccolo capolavoro, gli sprites sono definiti in modo stupendo e i fondali dettagliatissimi, la grafica dell'ST è sfruttata benissimo.
Il sonoro è veramente bello, dovreste sentire il rumore dei piccoli cannoni dei nemici, senza parlare dell'animazione, pensate che quando i cannoni sparano i guerrieri nelle vicinanze si mettono le dita nelle orecchie.
Quello che appassiona è però la meccanica di gioco, un gradevolissimo mix tra uno squarta e fuggi e un po' di R.P.G. Che ti cattura subito. Insomma un capolavoro, sicuramente il migliore nel suo genere.

Globale 95%

ALTRE VERSIONI

La versione Amiga è stata già annunciata e sarà disponibile al più presto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

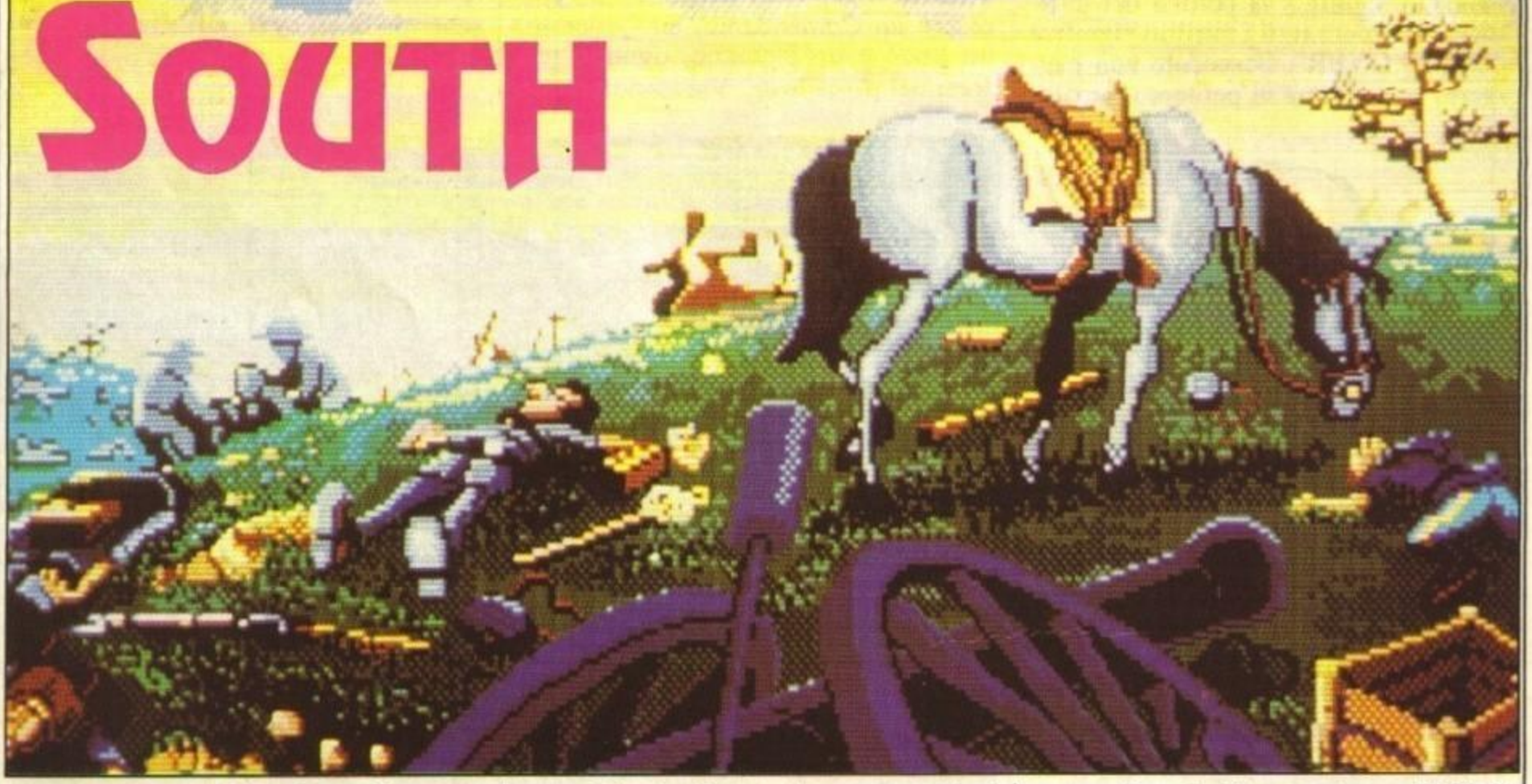
http://www.oldgamesitalia.net/

The Game machine

STAR PLAYER

INFOGRAMES'

NORTH AND SOUTH



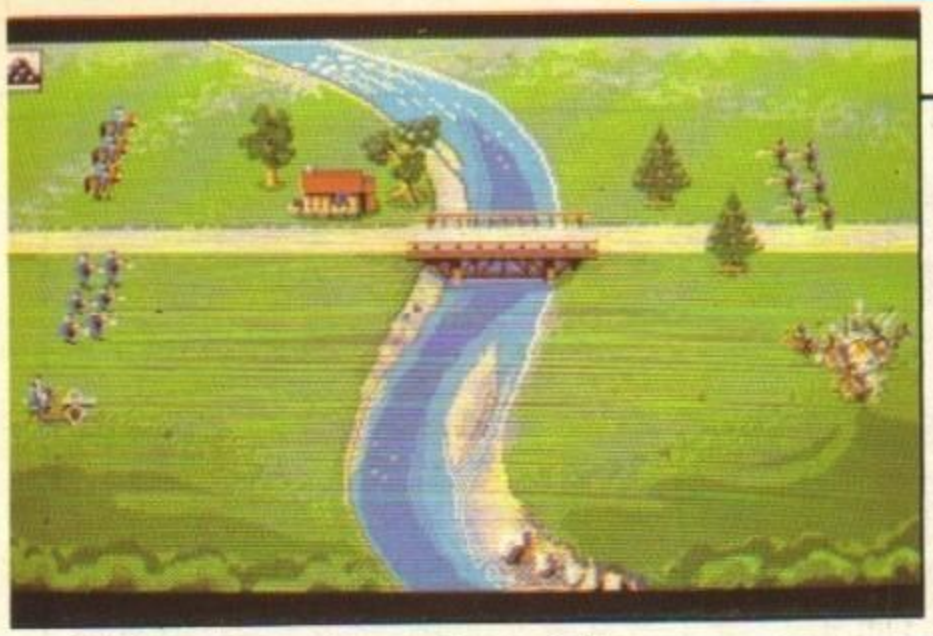
Se vi dicessi che questo programma si può considerare strategico ed è ispirato alla guerra civile americana che cosa potreste pensare? Mamma mia un'altro wargame per lo più statico di quelli incasinatissimi in cui è già un miracolo se non perdi tre diottrie di vista per cercare di decifrare centinaia di caratteri minuscoli rappresentanti tutto quello che è possibile rappresentare. Questo è quanto ho pensato anche io (che oltretutto già ci vedo poco), ma pochi secondi dopo aver caricato il programma mi sono dovuto completamente ricredere, leggete e farete anche voi lo stesso...

Fin dalle primissime schermate appare subito evidente l'intento "fumettaro" che i programmatori della Infogrames hanno voluto imprimere alla realizzazione, il tutto culmina con un menu principale che è dir poco strepitoso (se il buon giorno si vede dal mattino...). Le opzioni sono molte e ora cercherò di spiegarvele tutte una ad una, ma per prima cosa bisogna spiegare l'ambiente in cui queste sono collocate perché ne vale veramente la pena. Si vede un fotografo del West chinato sotto il tendino della sua macchina fotografica, quando avrete fatto tutte le scelte che riterrete opportune cliccherete sulla scritta "go" e lui scatterà la fotografia commemorativa, l'effetto è eccezionale prima un flash balena sullo schermo e poi ritorna la stessa immagine però in bianco e nero come se fosse una vera stampa fotografica d'epoca, veramente un'ottima idea.

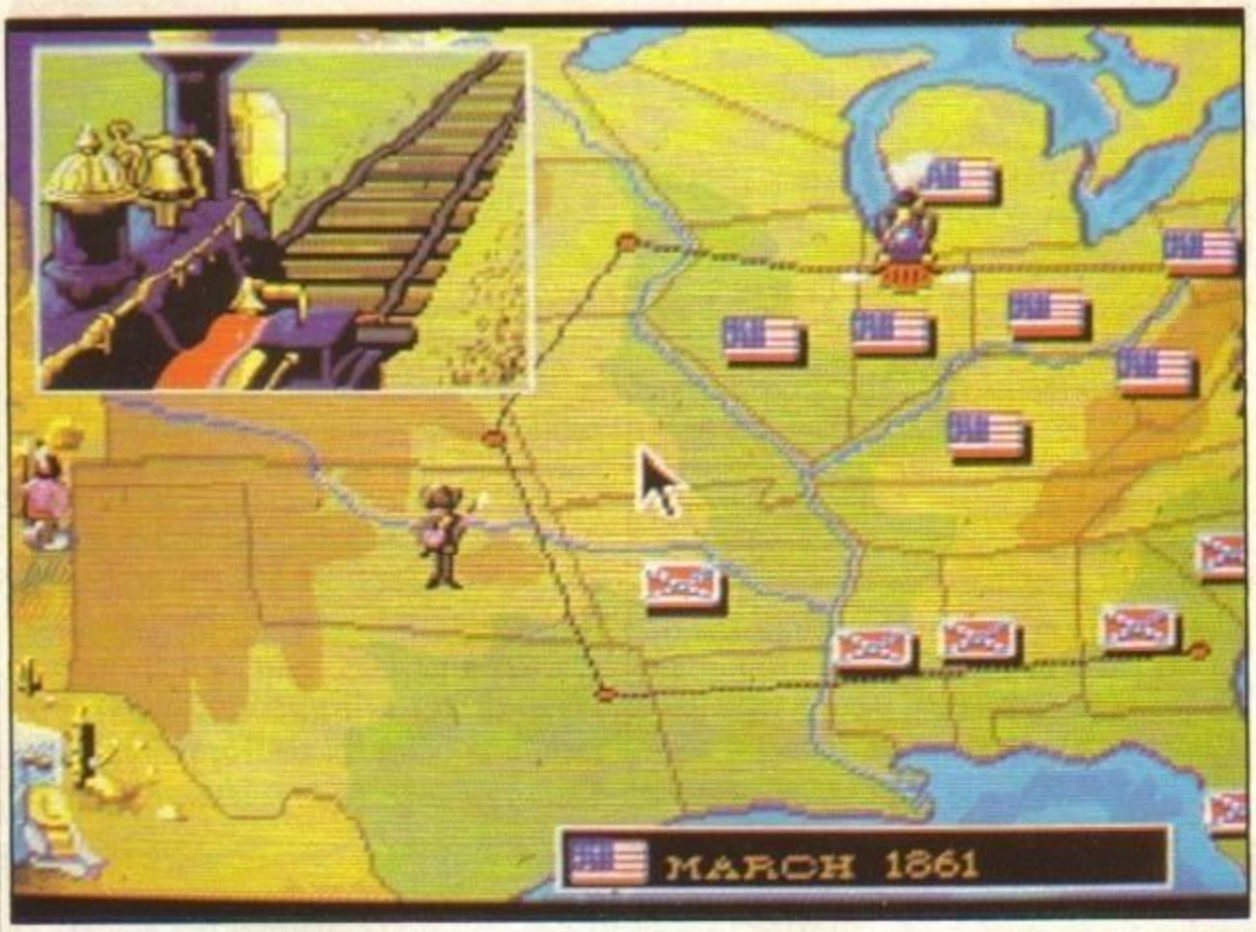
Torniamo dunque alle opzioni; per chi non lo sapesse la guerra civile è stata combattuta da nordisti contro sudisti e così la prima cosa da fare è scegliere quale delle due fazioni controllare decidendo anche se giocare contro il computer o contro un amico. Per fare questo ci sono due riquadri grossi a destra e sinistra se c'è la bandiera americana sarà un giocatore umano a controllare quelle armate, se viene invece schematizzato una sorta di calcolatore sarà il computer a dirigerle. Sempre in queste porzioni di schermo compaiono due sagome raffiguranti dei militari dall'aria pittoresca, queste stanno a indicare il livello di difficoltà che può essere caporale, sergente o capitano. In mezzo ai due riquadri ci sono altre icone più piccole con relative opzioni, con queste si può scegliere se inserire anche alcune perturbazioni metereologiche, se aggiungere anche gli indiani al gioco, se modificare i metodi di controllo, se iniziare la campagna in un altro anno (la guerra è durata dal 1861 al 1864 e siccome alla fine vinsero i nordisti più avanti nel tempo partite e più troverete una situazione per voi vantaggiosa), oltre a questo c'è anche l'importante possibilità di rendere il gioco solamente strategico (magari per quelli che hanno meno dimestichezza con il joystick, che non vorrei si fossero offesi per le mie critiche iniziali ai wargame troppo complessi e elaborati, chiedo umilmente perdono), questo eliminando tutte le sezioni propriamente arcade

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



del gioco che anche se solo tre risultano più che determinanti durante la partita normale.
Sorridete un secondo per essere immortalati dal fotografo e passiamo quindi al gioco vero e proprio. Il campo di battaglia raffigura l'America settentrionale suddivisa in tanti stati, ogni volta che andate con il puntatore sui soldatini che rappresentano le armate (blu le nordiste e grigie le sudiste) compariranno i dati relativi al numero di artiglieri, di cavalieri e di fanti che compongono l'unità, se cliccate poi su una delle vostre compagini lampeggeranno tutti i territori adiacenti che sono quelli sopra i



quali potete spostarvi. Quando abbandonate un territorio lascerete dietro di voi la vostra bandiera che resisterà fino a quando un contingente nemico non conquisterà quello stesso stato. A questo proposito va sottolineato come cercare di acquisire quanti più stati possibile sia molto importante allo scopo di far aumentare le vostre entrate. Per impadronirsi di uno stato è generalmente sufficiente spostarvici sopra, con due eccezioni però, che sono anche le prime due scene arcade. Se infatti il territorio in cui ci si sposta è occupato da un'armata nemica lo scontro risulterà inevitabile e lo schermo cambierà per rappresentare il campo di battaglia con i due contendenti ai margini destro e sinistro. Per portare a termine lo scontro vittoriosamente lo scontro sarà fondamentale il corretto utilizzo dell'artiglieria cercando allo stesso tempo di proteggere e poi mandare all'attacco cavalleria e fanteria, ognuno avrà comunque modo di scegliere la strategia che preferisce. La seconda scena arcade interviene invece quando si cerca di impadronirsi di un territorio munito di fortezza fortificata, questa volta controllerete un coraggioso volontario (o la resistenza interna nel caso che sia il computer ad attaccarvi) il cui compito è di infiltrarsi oltre le mura fino ad arrivare a ammainare la bandiera nemica e issare la propria. Nel fare questo dovrete saltare agilmente di tetto in tetto, evitare dinamite sparsa qua e là all'interno del fortino, combattere contro i difensori che vi si catapultano contro e soprattutto fare i conti con il tempo che scorre inesorabile, raffigurato sul fondo dello schermo da un a sveglia, mentre voi siete rappresentati da uno stivale bucato maleodorante (ci credo che vi hanno mandato in missione suicida!).
Ho accennato prima al fatto che ogni territorio comporta un'entrata monetaria, questa verrà riscossa solo se sarete in possesso di almeno due stazioni ferroviarie adiacenti (le stazioni sono dislocate in corrispondenza degli stati con i fortini), in questo caso partiranno regolarmente dei convogli che trasportano i sacchetto d'oro riscossi, quando ne avrete accumulato a sufficienza nei vostri forzieri potrete arruolare un'altra armata da dislocare a vostro piacimento. Già che ci siamo vi informo anche della terza scena arcade che si presenta qualora voi siate dislocati lungo tragitto del treno nemico, in questo caso dovrete risalire il treno dall'ultimo vagone fino alla locomotiva per impossessarvi del denaro e guadagnerete così dei rinforzi. Rinforzi che si possono ottenere anche in altra maniera, e cioè controllando il porto commerciale della Virginia, di tanto in tanto arriva una nave che scarica a terra un nuovo battaglione.
Mentre avvengono tutte queste cose ci sono due personaggi la cui presenza è apparentemente inspiegabile e sono un indiano sul confine sinistro e un messicano in siesta sul confine meridionale, in un primo tempo credevo che fossero lì per solo ornamento coreografico, quando però il pellerossa si è alzato e ha stroncato con un colpo tomahawk un intero reggimento che era nel territorio limitrofo ho capito che il vecchio proverbio "non molestare l'indiano che dorme" era proprio adeguato.
La vittoria finale la si consegue con l'eliminazione di tutte le unità nemiche, con questo credo proprio di avervi detto tutto o quasi e non mi rimane che augurarvi di portare a termine la missione positivamente, ma se anche vi andasse male non disperatevi, c'è un scenetta finale che vale comunque la pena di essere vista.

Amiga

Questo programma ha il grandissimo pregio di affascinare incredibilmente fin dai primissimi secondi. In questo il merito va sicuramente attribuito all'ottima introduzione, anche se tutto il gioco è realizzato su livelli d'eccellenza. Sembra veramente di assistere ad un cartone animato e questo non può che essere un grossissimo complimento. Un difetto però gli può ugualmente venire attribuito ed è quello di essere un po' troppo facile, nonostante i numerosi livelli di difficoltà. Il problema viene comunque brillantemente superato dalla possibilità di giocare in due uno contro l'altro, il divertimento è comunque assicurato.

Globale 92%

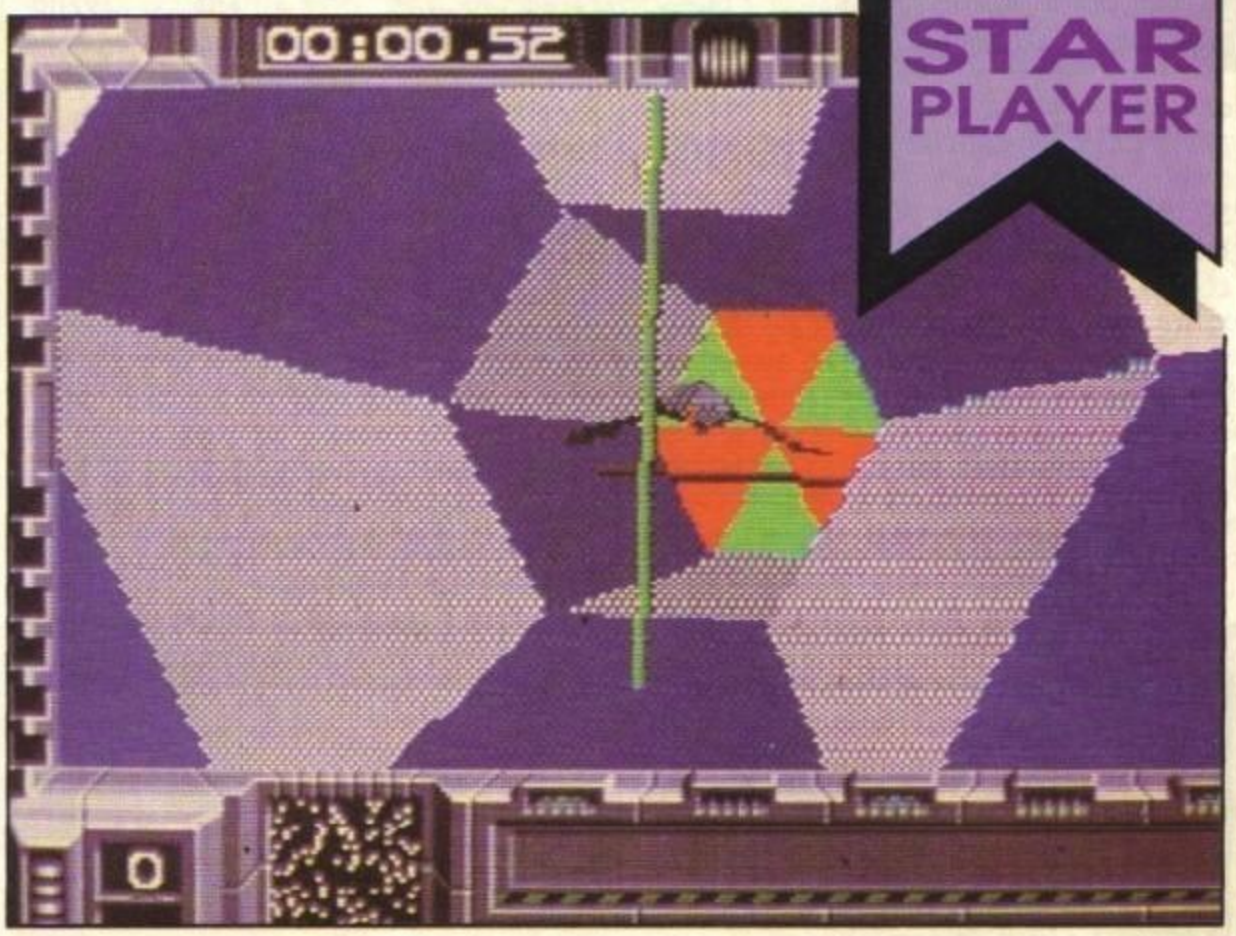
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMAGEWORKS'

INTERPHASE: EDGE OF DREAMTIME

The Games machine STAR PLAYER



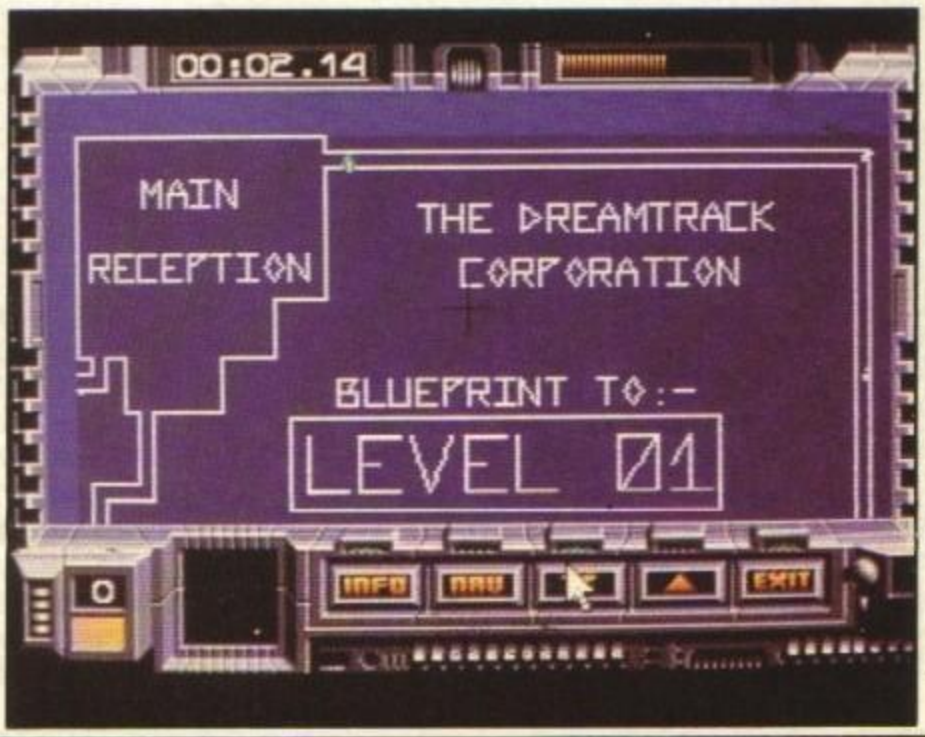
Le registrazioni oniriche sono il divertimento più in voga nel ventunesimo secolo, degli eccitanti eventi o fantasie vengono catturati dalla mente di un uomo, memorizzati e fatti poi "rivivere" ad altri. Le registrazioni oniriche ricreano l'esatte sensazioni dell'uomo che ha vissuto un fatto, compresi gli odori e persino il tatto, oltre che il suono e la vista, ma il grande successo di questo nuovo "mass-media" ha portato necessariamente all'abuso e alla corruzione di quest'ultimo .

Nelle registrazioni oniriche più in voga, dei "dreamers" (un gruppo di persone scelte da cui vengono registrate le sensazioni) hanno inserito messaggi subliminali per far comprare al consumatore questo o quel prodotto. Più recentemente sono stati addirittura inseriti messaggi politici.

Un ex-dreamer, Chadd, si è riproposto di distruggere una traccia molto pericolosa per il futuro dell'umanità, naturalmente i sistemi di sicurezza si sprecano, ma Chadd è molto esperto. Ha chiesto alla sua ragazza di inserirsi normalmente nella registrazione onirica richiesta, mentre lui si infiltra tramite computer per disattivare tutti i sistemi di sicurezza, dando così la possibilità alla ragazza di distruggere la parte pericolosa.

L'interfaccia utente con la quale il computer si rivolge a voi è abbastanza innovativa, le icone sono diventati complessi solidi astratti e le finestre, i menu ed il pointer sono rimpiazzati da un paesaggio tridimensionale che scorre sopra e sotto di voi. Per accedere ad una banca dati bisogna "attraccarvi". Naturalmente altri dreamers, fedeli al sistema, tenteranno di mettervi i bastoni tra le ruote e vi attaccheranno.

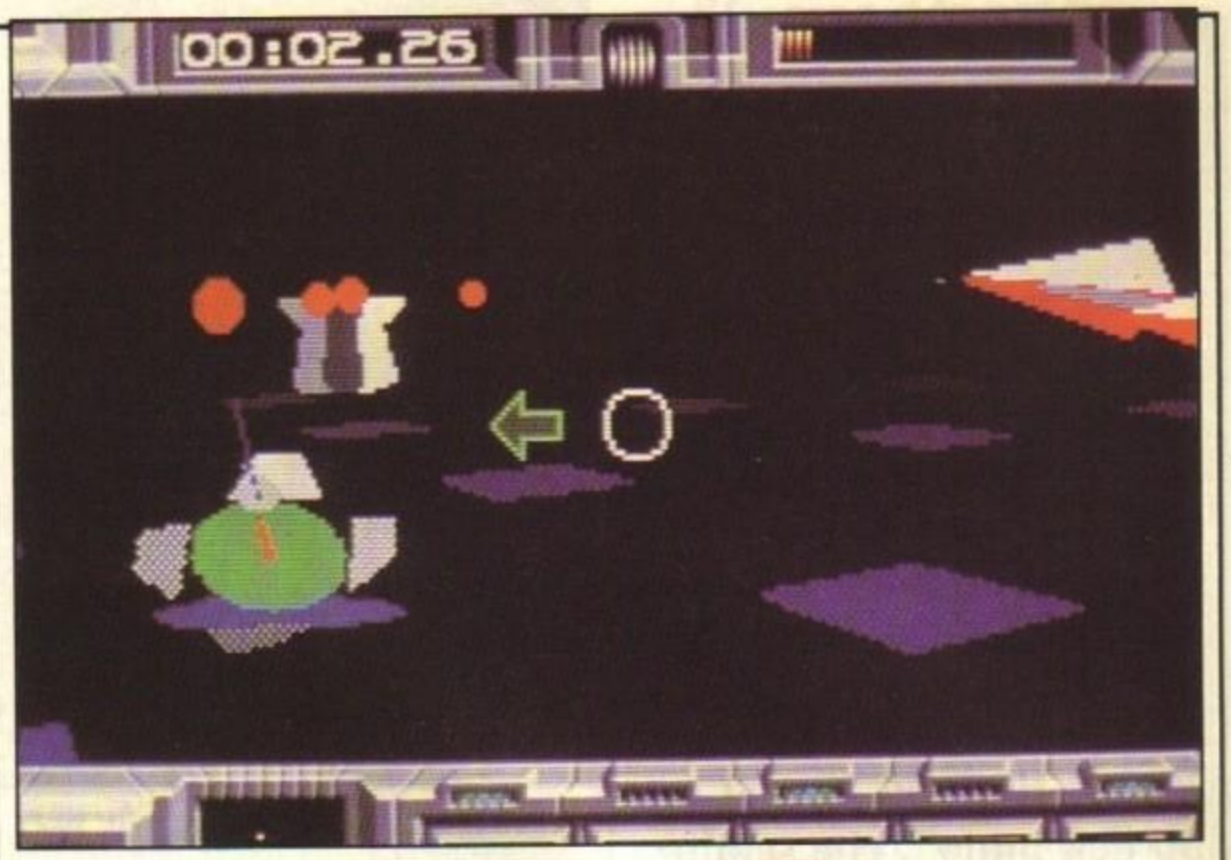
Il gioco inizia con voi che entrate tramite un cavo di trasmissione all'interno della prima banca dati, il cavo visto dall'interno somiglia ad un tunnel e toccando o le pareti, o i dati di passaggio (delle barrette molto sottili) perderete energia. Una volta entrati al primo livello vi troverete in un strano paesaggio, sopra e sotto cosparso di quadrati, che non sono nient'altro che delle porte tramite le quali potrete passare da un livello ad un'alto. Il paesaggio, sia sopra che sotto è cosparso di strane forme tridimensionali, e ogni tanto incontrate anche delle navette nemiche che sparano verso di voi (gli altri dreamers). Premendo la barra spaziatrice potrete usare il mouse per selezionare una delle



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

opzioni disponibili sul pannello della vostra navetta.
La ragazza vi manda intanto messaggi se si trova nei problemi (il che succede sempre sennò dove stà il bello?). Il primo messaggio che vi manda dice che è bloccata da una porta, voi potete quindi visualizzare una mappa del livello in cui si trova lei e zoommare per trovare la fatidica porta, quindi puntare il vostro sistema di navigazione su di essa. Uscendo dalla mappa lampeggeranno delle frecce sullo schermo per indicarvi la strada da fare per raggiungere il punto previsto. Nei dintorni bisognerà poi cercare il sub-programma che controlla l'apertura della porta, un cubo verde su di un quadrato grigio (?), colpendolo la porta si aprirà, la ragazza passerà, verrà individuata da una telecamera e un robot se la porterà via... Forse avremmo dovuto sparare alla telecamera prima!
Se invece dobbiamo chiudere una porta, possiamo andare in un negozio (si, ci sono pure i negozi), comprare un cubo verde (???) e metterlo su di un quadrato grigio. Altri sistemi di sicurezza includono interruttori (che cambiano la direzione di marcia dei robots), quadrati sensibili al tatto, pavimenti elettrizzati e ascensori. Per completare un livello dovete riuscire a far raggiungere alla vostra ragazza l'ascensore per il livello successivo e poi passare attraverso un'altro cavo per raggiungerla (qui si può salvare la situazione di gioco). Il primo livello può essere risolto molto facilmente: "tutto qui?!!" ho pensato subito dopo. Il secondo invece richiede molto più spreco di materia grigia per essere risolto, senza contare che dovrete anche dimostrare le vostre abilità di blastatore, colpire le astronavi nemiche e sapere quando ricaricare la vostra energia sono conoscenze vitali al fine di



completare questo gioco. Il terzo livello presenta un paesaggio leggermente diverso astronavi nemiche in stile Starglider e puzzle ancora più complicati.
Alcuni livelli richiederanno un bel po' di tempo per essere risolti, altri invece dovrete passare più tempo a blastare astronavi che a pensare. Insomma un mix veramente ben riuscito tra Arcade e Adventure, la flessibilità di questo gioco è veramente immensa!

Amiga

L'impatto visivo è positivo: grafica vettoriale solida veloce, colorata e fluida. Dal punto di vista sonoro si poteva fare di meglio, visto che la colonna sonora iniziale è alquanto 'modesta' e gli effetti 'nel gioco' sono di livello medio. Inizialmente tutto sembra impossibile da governare, ma con un poco di persistenza scoprirete quanto semplice è la struttura di Interphase, e vi ritroverete a penetrare da uno all'altro dei dodici livelli per mesi. Questo gioco è un classico, riesce a fondere metodi di arcade con quesiti da adventure senza che il gioco in se stesso ne risenta, e vi garantisce un divertimento veramente duraturo e costante.

Globale 90%

ST

Praticamente uguale alla versione Amiga in grafica e giocabilità, ma con la prevedibile inferiorità sonora: ci si limita ad alcuni effetti durante il gioco e un breve pezzo dei Fine Young Cannibals nella sequenza dei titoli. Tuttavia i possessori di ST hanno ormai imparato a non aspettarsi troppo sul fronte audio, e apprezzeranno come non mai questa miscela di immaginazione e simulazione tecnologica, aiutati anche dalla trama così fantasiosa.

Globale 90%

ALTRE VERSIONI

Fra breve sarà pronta anche la versione PC...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

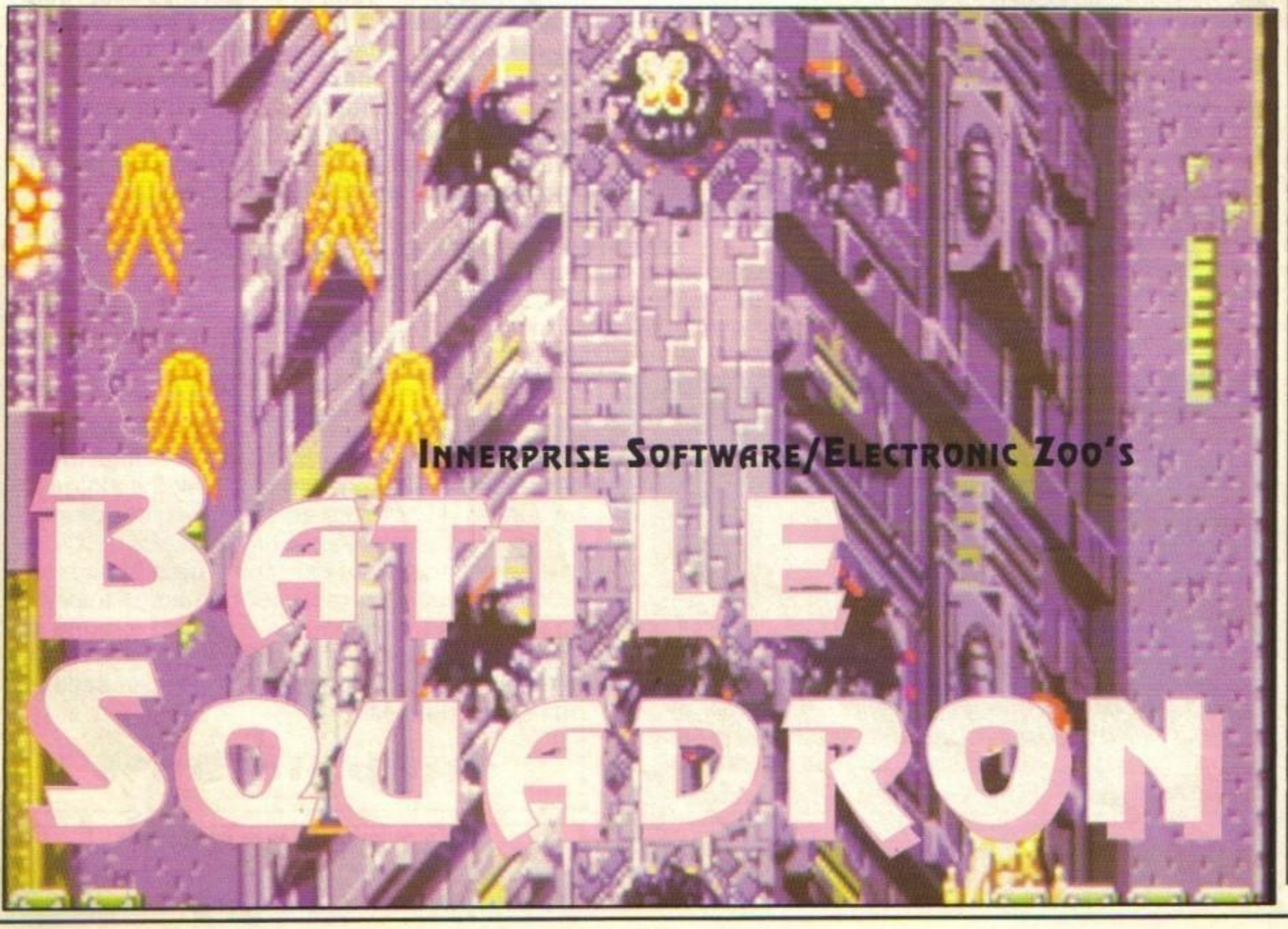
Dopo lo strepitoso successo dell'ultima fatica dei mitici Bitmap Brothers, Xenon 2, erano in molti a pensare che sarebbe passato un bel pezzo prima dell'uscita di uno shoot-em-up del medesimo libello. Fortunatamente Battle Squadron sembra possedere tutti i requisiti adatti per la conquista del titolo di "shoot-em-up dell'anno", che sembrava ormai destinato al capolavoro della Imageworks.

Sicuramente molti di voi non avranno mai sentito parlare della Electronic Zoo: questa compagnia che sembrerebbe, dato il basso livello di notorietà, destinata ad una precoce scomparsa, cambia immediatamente volto non appena si viene a sapere che il suo proprietario è un tale Stuart Bell. Per i pochissimi che non ne hanno mai sentito parlare (possibile), sappiate che Mr Bell è l'ex-capo di uno degli attuali colossi software esistenti in Europa, la Microprose.

Per iniziare alla stragrande, Stuart ha deciso di lanciare Battle Squadron, un gioco destinato ad entrare nella storia del videogame. Il motivo è di facile comprensione: le animazioni di BS sono tra le più rapide, se non le più veloci, mai viste sul gioiello a 16 bit di casa Commodore.

La storia è semplicissima: voi, ed un'astronave pilotata da un vostro amico se volete (solo dopo che vi abbia passato il compito di latino!), dovete attraversare il pianeta Terrania distruggendo qualsiasi cosa vi capiti a portata di laser, fino a giungere al quartier generale dei Terranicoli (?) e annientare il pianeta nemico.

Come molti di voi avranno già sospettato i Terranicoli non se ne stanno certo a guardare e scatenano contro di voi



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

le più moderne e terrificanti armi a loro disposizione: stormi di astronavi armate fino ai denti, lanciarazzi nucleari, cannoni semovibili, lame rotanti, pugni tonanti e (poteva mancare?) la temutissima alabarda spaziale. Fortunatamente oltre a punti bonus potete trovare lungo il tragitto scudi ed armi extra (arydaje, che fantasia!!!).

Per mezzo di un menu presente all'inizio del gioco potrete scegliere tra diversi controlli e settare svariati parametri.

Ciò che differenzia Battle Squadron dagli altri shoot-em-up presenti sul mercato è la velocità che in questo caso raggiunge livelli ultra-stratosferici e la qualità delle animazioni, ognuna composta da numerosissimi frames, veramente straordinaria! La colonna sonora, composta da una luuunga canzone, è piena zeppa di bassi che non fanno altro che esaltare ancora maggiormente l'azione già frenetica.

Fans di Hybris, Xenon e compagnia bella non potete lasciarvi assolutamente sfuggirvi Battle Squadron: non contiene nessun elemento innovativo, ma incorpora tanta di quell'azione da tenervi incollati al video per ore ed ore, senza farvi rimpiangere minimamente la sala giochi!

Amiga

Globale 87%

CAPCOM/GOI's

1943 THE BATTLE OF MIDWAY

Recensito ben 10 mesi fa per l'Atari ST (TGM#3, 79%), ormai i possessori di Amiga si erano divisi in due principali gruppi. Coloro i quali ormai non pensavano ormai più alla conversione di un gioco diventato già "antico" in sala-giochi, e coloro che invece speravano che con dieci mesi in più di lavoro quelli della Probe sarebbero riusciti a fare un ottimo prodotto. Ma già troppe delusioni si sono accompagnate alle lunghe attese, Roadblasters ad esempio, è stato pubblicato per Amiga diverso tempo dopo l'ST ma il gioco è risultato ugualmente pessimo.

E tanto per non andare contro questa tendenza, 1943 per Amiga è ESATTAMENTE identico alla versione ST: stesso "strano" fondale che dovrebbe rappresentare l'oceano, stessi sprite traballanti e stessi problemi di scrolling.

Il gioco in sostanza è il classico spara-e-fuggi a scrolling verticale "prima maniera", con un sacco di nemici da eliminare e poche armi extra da collezionare. Lo scopo di ogni livello è, dopo essere partiti dalla vostra portaerei, quello di individuare il vostro obiettivo primario (alternativamente un bombardiere o un cacciatorpediniere) e — ovviamente — distruggerlo. Se non doveste riuscire nel vostro intento (se loro fanno fuori voi) sarete costretti a ricominciare tutto d'accapo. Sul vostro cammino, eliminando particolari formazioni di aerei nemici, vi vengono regalati dei simboli POW che se presi "al naturale" vi restituiscono un po' di energia, se invece presi dopo averli minuziosamente riempiti di piombo (dopo averli mitragliati), danno una delle armi extra disponibili, con munizioni infinite ma che durano pochi secondi. Oltre ciò, avete delle smart-bomb per le situazioni più pericolose e (solo nel coin-op, nella versione "casalinga" se lo sono dimenticato) la possibilità di fare il giro della morte per evitare i colpi nemici.

A questo punto avete due possibilità, se siete dei patiti del coin-op, non potete fare a meno di comprarlo perché in sostanza è molto simile all'originale, se invece state cercando un normale shoot'em-up con cui passare il tempo, questo è troppo facile e non vi impegnerebbe per molto tempo. Fate bene la vostra scelta, mi raccomando.

Amiga

Globale 80%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MicroProse's M1 Tank Platoon

The Games machine

STAR PLAYER

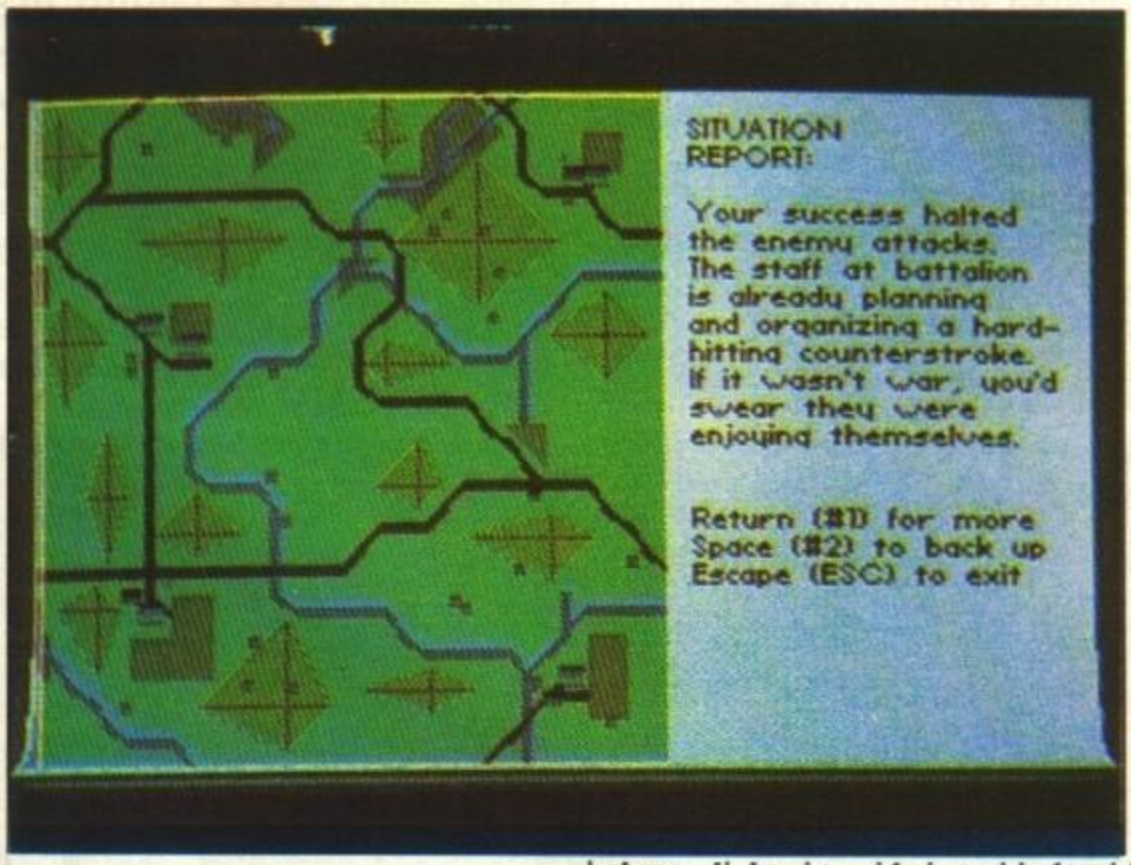
Basta con le quattro ruote, ce ne vogliono quattordici! Quattordici? Già, e le potete trovare solo su un carro armato: tanti bei ruotoni di acciaio massiccio con tanto di cingoli attorno. Non vi bastano? Niente paura, c'è anche un mega cannone da 125 mm più altre mitragliette assortite qua e là.
E che dire poi dell'armatura Chobham composita a strati di acciaio, ceramica e uranio degenerato? Fantastico, ma che roba è? Semplice: il nuovo carro armato Abrams M1A1, e manco a dirlo il pilota designato siete voi.

Troppa grazia: di carri ce ne sono ben quattro, vale a dire un intero plotone; come se non bastassero c'è anche un certo numero di carri di "supporto strategico". Ecco finalmente un'idea interessante: la MicroProse ha detto basta alle simulazioni che vi vogliono comandante in capo di singoli mezzi e vi da l'occasione di cimentarvi in un'arena digitale dove finalmente non siete più Fantozzi contro tutti. Ovviamente non avete un 80386 al posto del cervello e nessuno può pretendere che guidiate quattro e più carri in contemporanea, così potete trasferire il vostro comando da un carro all'altro lasciando ai restanti una serie di ordini. La prima cosa di cui tener conto è che i carri di supporto possono solo ricevere ordini, mentre i quattro del plotone sono "vostri" a tutti gli effetti e potete tranquillamente entrarci dentro. Ma adesso che vi siete, per così dire, fatti in quattro dovrete rifarlo, dato che ogni M1 richiede un equipaggio di quattro soldati. Costoro hanno i compiti di comandante, guidatore, artigliere e caricatore e voi potete immedesimarvi nei primi tre in quattro differenti visuali del carro, tenendo conto che il comandante ne ha due. A seconda del punto di vista scelto vi troverete davanti al mirino del grande cannone da 125, delle due mitragliatrici, oppure sul comodo seggiolino del guidatore per far muovere il vostro trappolone. Naturalmente i carri armati hanno subito una notevole evoluzione con il passare del tempo, e così ai vostri ordini avete una interessante serie di apparecchiature. Prima di tutto viene il sistema di puntamento a laser collegato a un calcolatore che fornisce la distanza del bersaglio; naturalmente può capitare che qualche colpo nemico lo riduca in pezzi e a questo punto vi tocca usare le vostre fosche pupille e il mega-calcolatore organico che c'è dietro per stimare l'angolo di tiro: vi serve una traiettoria diretta o angolata? Stabilitelo voi, ma attenti che i colpi sono contati. A proposito di colpi, ne avete di due ti-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

pi: i classici HEAT e i SABOT con i quali potrete divertirvi a "sabotare" i bolscevichi (sempre loro, poverini) in maniera molto diretta. Naturalmente dovete tener conto che i due tipi di proiettili sono preferibili contro certi tipi di corazze piuttosto che altri, quindi un attento studio dei mezzi nemici non guasterebbe se volete guastare loro per sempre. E che fare se non avete molta voglia di trasformarvi in carne da cannone? Girate un interruttore e lancerete granate fumogene, giratene un altro e brucerete combustibile sulla marmitta creando un denso e pestilenziale nebbione. Ma stavo quasi dimenticandomi degli altri carri: a meno che gli ordiniate di fermarsi seguono sempre il vostro e potete disporli in un certo numero di formazioni predefinite. Se preferite potete attaccare con meno di quattro carri, lasciando gli altri al sicuro o disponendoli in modo che attacchino il nemico in ottemperanza a qualche vostro piano: ecco la grande occasione per gli emuli di Rommel. Secondo lo stile MicroProse, appena caricate il gioco passate attraverso una serie di schermate a menu che vi permettono di scegliere il livello di gioco, la missione e così via, dopodiché vi trovate davanti al compendio dei vostri ordini. E' interessante notare che ognuno dei vostri sedici uomini viene gestito indipendentemente dagli altri, e anche questo richiede la vostra attenzione.
Tutti sono indicati con nome, grado e livello di prestazione, in modo da darvi un quadro completo di come funzionerà un certo equipaggio. Se volete che tutto marci a dovere non vi conviene mettere un alto graduato nell'umile incarico di caricatore, né l'ultimo dei civili al comando del carro. L'ordine gerarchico va rispettato! A graduati importanti incarichi importanti, e viceversa. Mi sembra superfluo farvi notare che gli uomini possono morire in battaglia, ma la cosa più antipatica è che a quanto pare il primo che di solito ci resta secco è il guidatore costringendo il vostro carro all'immobilità. Forse alla MicroProse si sono dimenticati che nessuno è insostituibile: qualcuno potrebbe anche degnarsi di sostituirlo dato che un carro fermo è spacciato a metà e l'equipaggio pure. Sopravvivendo alle campagne vi vengono assegnati tutti i rimpiazzi necessari in termini di carri e uomini, ma non vi conviene ricevere uomini nuovi perché partono dal basso.
Dopo ogni campagna potreste ricevete avanzamenti, decorazioni e promozioni da distribuire come vi pare tra i vostri uomini, ed è un peccato fare avanzare parecchio qualcuno per poi vederselo portare via da un proiettile vagante firmato falce e martello (o, se preferite, "Il Soviet ringrazia"). Inoltre c'è un'altra considerazione: Sua Maestà lo zio Sam si degna di darvi tanti bei carri imbottiti di tecnologia: riuscirete prima o poi a spazzar via qualche sparuto russo senza perderli tutti, o volete proprio finire la carriera con ignominia?



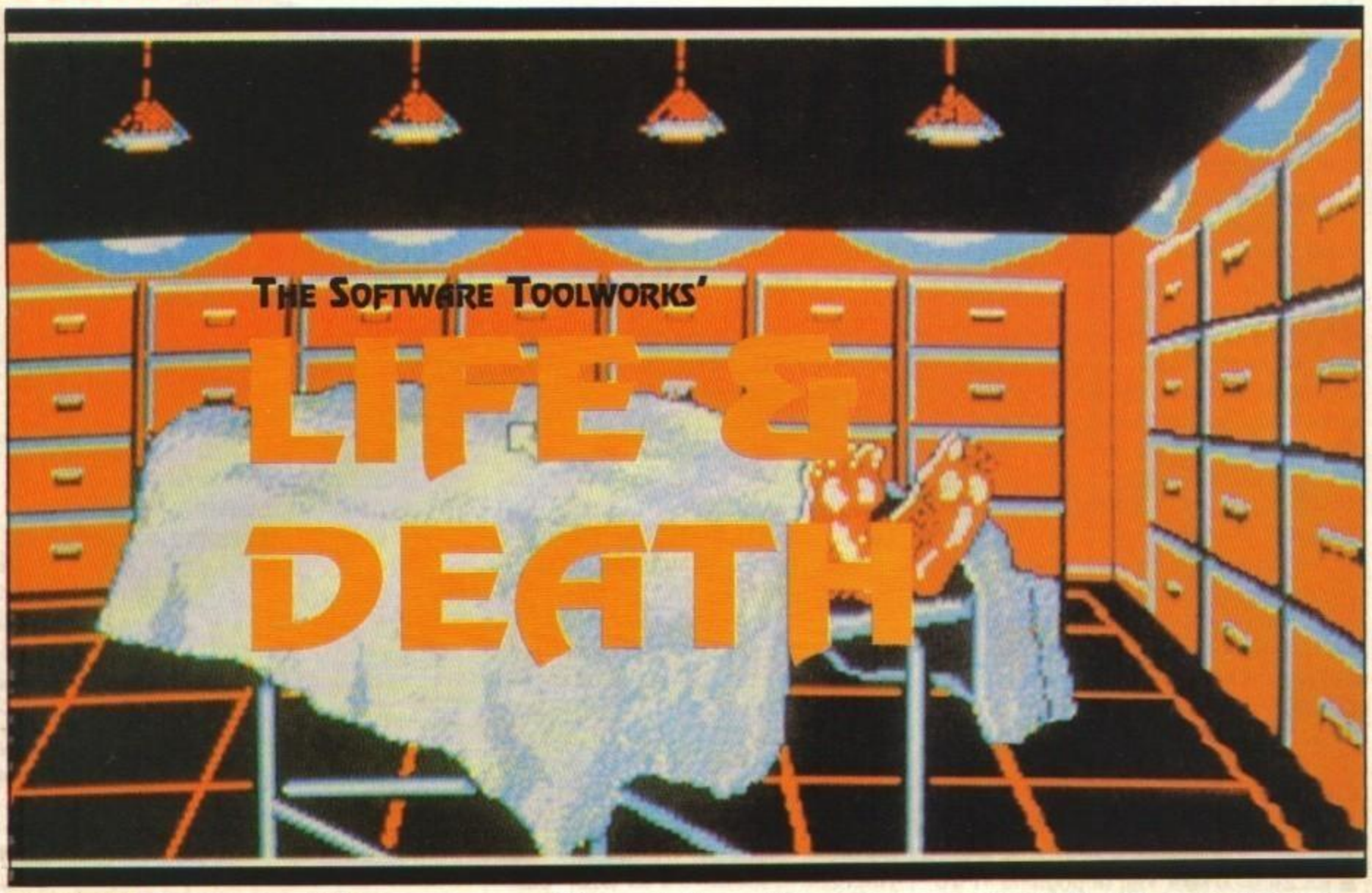
PC

Ancora complimenti alla MicroProse per un notevole sfruttamento del modo VGA/MCGA 320 X 200 a 256 colori, nonché per aver sfornato un altro bell'esemplare di simulatore. La confezione è addirittura super come peso e dimensioni, e il contenuto non è da meno perché questa voce comprende anche un manualone di oltre 200 pagine (purtroppo contaminato dall'immancabile sciovinismo americano). M1 offre tanta bella grafica e una simulazione molto interessante, con il sistema di comando multiplo che funziona bene. La mia impressione è però che la MicroProse si sia espressa un po' sotto la sua media da prima della classe e che M1 non sia un prodotto particolarmente felice. In combattimento c'è sempre una sensazione di confusione e da una certa distanza non è possibile distinguere i bersagli tra loro. La mappa in questo non vi aiuta, e anzi aumenta questo stato confusionale nella delicata fase degli scontri a fuoco. Né dovete aspettarvi grande velocità: ogni cambio di postazione vi costringe ad una breve attesa, l'azione di gioco non è mai frenetica e in nessun caso i movimenti della grafica sono fluidi; il mio potente 286 a 12 MHz mi è sembrato un po' in crisi, o forse è il programma che sfrutta male le macchine veloci. I livelli di dettagli grafico sono solo due e risultano di quasi nessun aiuto; dulcis in fundo lo scalamento della difficoltà è cattivello perché le truppe di prima linea sono abbastanza scasse e i veterani si rivelano ossi molto duri. Nonostante tutto, il mio giudizio su M1 è largamente favorevole perché ha molto da offrire e nessun difetto grave. Merita la vostra considerazione, ma dovete essere preparati a un gioco di tipo strategico e ponderato piuttosto che ad una azione veloce e sbarazzina: visti i ritmi di gioco seminare distruzione a oltranza non diverte a lungo, e i veloci colpi di mano sono quasi un'utopia.

Globale 90%

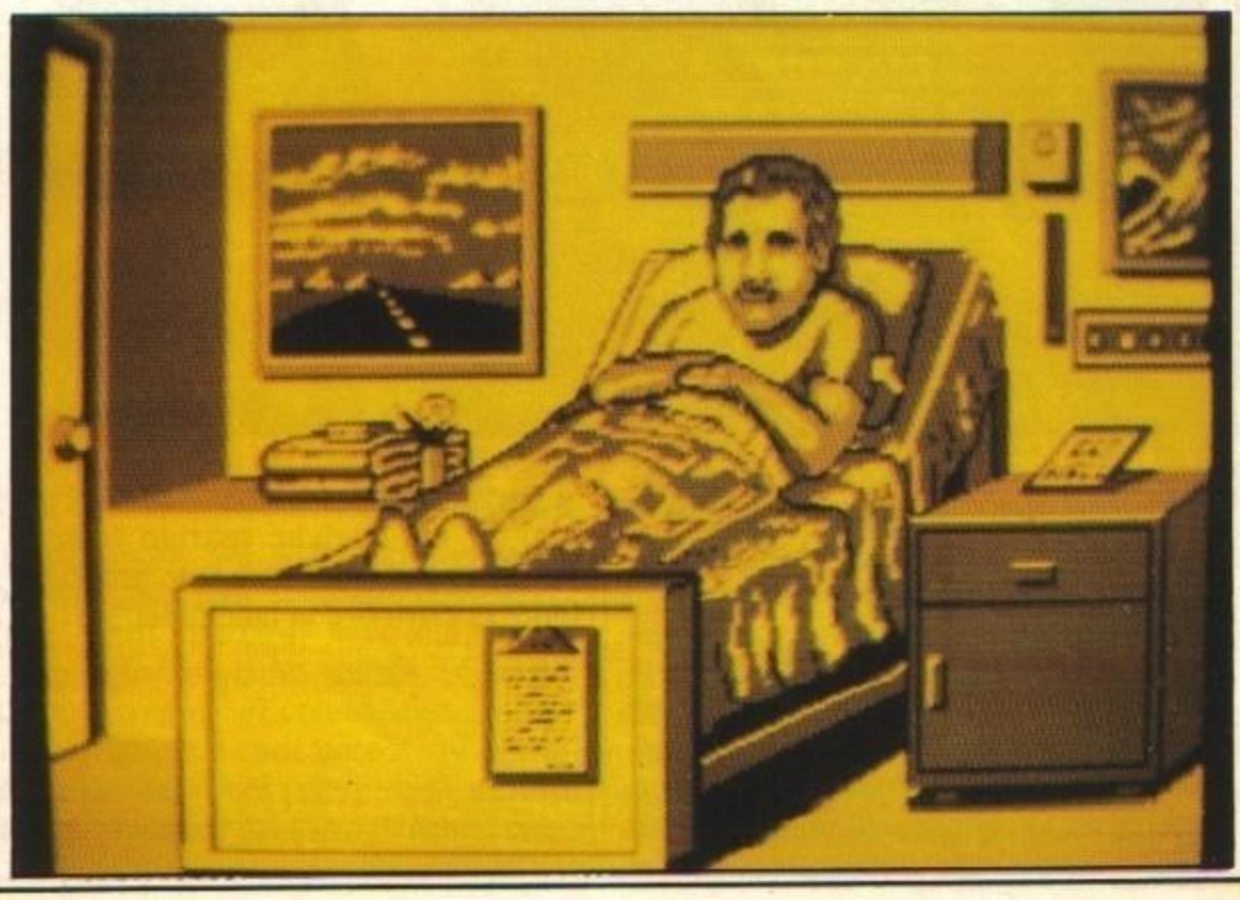
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



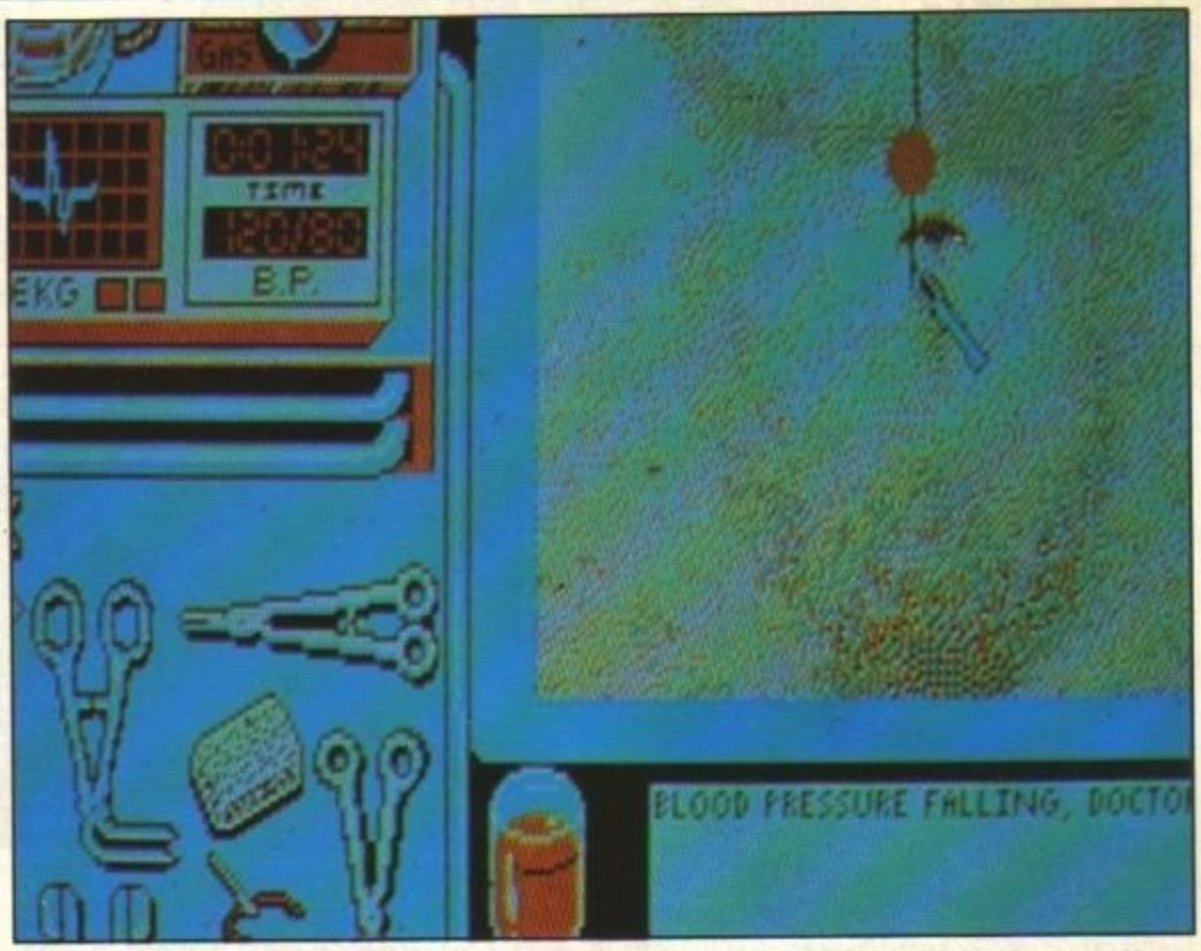
Finalmente!!! Dopo parecchi mesi, in cui i programmatori di videogiochi sembravano aver perso tutta la loro fantasia ed originalità ed essere caduti nel torpore più completo, la Software Toolworks, famosa per i favolosi Chessmaster 2000 e 2100, lancia una simulazione di chirurgia, a metà tra "General Hospital" e "L'ospedale più pazzo del mondo".

Mooolto tempo fa apparve un programma, "Surgery", che permetteva la simulazione di interventi chirurgici, ma non ebbe un gran successo e venne ben presto dimenticato. L'idea originalissima non meritava però di essere abbandonata così prematuramente e, molto saggiamente, la Software Toolworks ha rispolverato quell'argomento con il lancio di Life and Death.
La differenza essenziale tra Surgery e LaD è che quest'ultimo tratta la questione in modo molto scherzoso, quasi ridicolo, rendendo il tutto molto giocabile e, naturalmente, spassoso.
La simulazione è completissima sotto tutti i punti di vista: sin dall'inizio della partita avrete veramente la sensazione di impersonare un medico chirurgo operante a tutti gli effetti. Una volta entrati in ospedale, subito dopo esser stati assunti, l'infermiera di turno (che rimane sempre la stessa durante l'intero svolgimento della partita) Mrs Pierce, vi fornirà la scheda d'entrata; tramite tale scheda potrete inserire il vostro nome e relativa firma o scegliere un nome precedentemente registrato e tenere sempre d'occhio la vostra tabella che registrerà successi ed sconfitte della vostra vita da chirurgo.
Una volta eseguita questa operazione potrete procedere alla visita dei pa-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

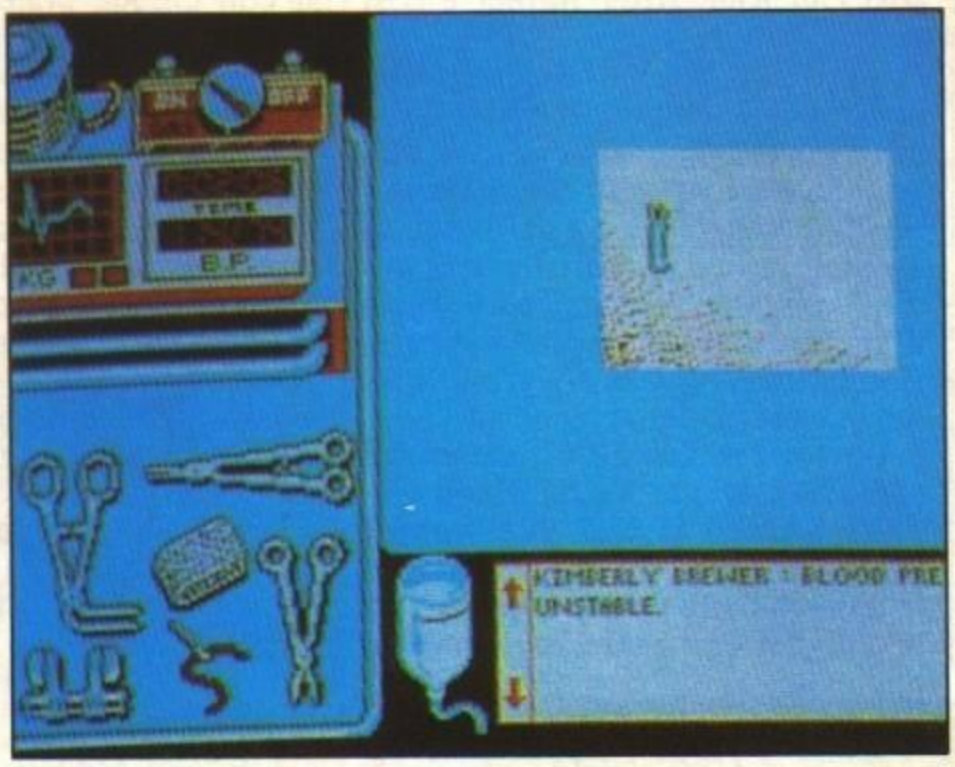
http://www.oldgamesitalia.net/



zienti in cura alla vostra clinica; dopo aver dato un'occhiata alla cartella ai piedi del letto del ricoverato, potrete procedere ad un esame più accurato del del paziente, semplicemente con l'ausilio del mouse e "cliccando" sulla zona del corpo che si vuole controllare. Potrete ora prescrivergli raggi X, ultrascan ed altri esami per poter elaborare una diagnosi accuratissima, ma attenzione, i raggi possono nuocere alle persone di una certa età, quindi date sempre un occhio alla tabella medica per controllare gli anni del malcapit..., cioè del ricoverato.

L'assistito soffre di appendicite o devono essere asportate le tonsille o un rene? Niente di più semplice; scegliete la vostra equipe tra una rosa di sei persone, ognuna con caratteristiche proprie, che possono essere visualizzate insieme al curriculum e a una loro foto (ma non lasciatevi troppo influenzare dall'aspetto esteriore!) semplicemente visitando la Staff Room.

Ed ora via verso la sala operatoria! Ma un momento: siete sicuri di possedere le giuste nozioni per affrontare un delicatissimo intervento a cuore aperto? Dai vostri "ahem" e "er..." mi sembra di capire che la risposta sia negativa. Direi quindi di affrontare un corso di medicina tenuto dal primario della clinica; in ogni caso, un manuale di venti pagine che troverete all'interno della confezione vi aggiornerà sulle malattie più conosciute e sui loro sintomi.



Si può ora passare all'operazione vera e propria; manovrando adeguatamente il pointer e selezionando i giusti strumenti, dopo aver anestetizzato il paziente, passerete alla cura di quest'ultimo, possibilmente senza ridurlo ad un colabrodo, pena la morte del ricoverato stesso. Occhio quindi all'elettroencefalogramma e ai messaggi che vi vengono regolarmente forniti dai vostri assistenti. Se l'operazione avrà successo vi sarete guadagnati la stima del primario e potrete passare ad operazioni più complesse, altrimenti dovrete sorbirvi una sorta di ripetizioni alla scuola di medicina dell'ospedale.

Unico intermezzo alla routine giornaliera del chirurgo è quando viene chiamato al telefono (il famoso "Plin! Plon! Il Dr Jones è desiderato in segreteria urgentemente! Grazie.") e ciò non poteva mancare in Life and Death; tenete quindi sott'occhio la tabella telefonica presente nella confezione e senza la quale non potrete dilettarvi a sezionare esseri viventi.

Naturalmente è possibile settare il livello di difficoltà, se avere il sonoro, peraltro molto efficace, o se giocare ascoltando l'ultimo LP dei Queen ed altre opzioni che non possono che accrescer il fascino di questo originalissimo gioco, consigliato a tutti coloro che hanno sempre sognato di mettere le mani all'interno di un corpo umano e non ne hanno mai avuto la possibilità (capirai quanti l'hanno avuta!) ed ai chirurghi frustrati dai troppi casi di tonsillite e dalla mancanza di ematomi tripli cerebrali con complicazioni multiple.

PC

Non posso che consigliare questo gioco ai fin troppo bistrattati possessori di scheda CGA: la cura con cui sono stati realizzati anche i minimi particolari traspare immediatamente dal fatto che le fotografie riportate sul retro della confezione di Life and Death, pur avendo un notevole impatto, non sono delle versioni per Amiga o St o della versione su scheda EGA o VGA, ma della famosa scheda "quattro colori". I pochi effetti sonori sono al di sopra dell'ordinario e a tutto questo va aggiunta la grande giocabilità, il divertimento assicurato e la longevità, caratteristiche principali di Life and Death. Se poi aggiungo che nella confezione troverete due guanti da chirurgo, una mascherina anti-germi, un fascicolo sulla storia della chirurgia, istruzioni in italiano ed tanta altra bella roba... (a buon intenditor...).

Globale 81%

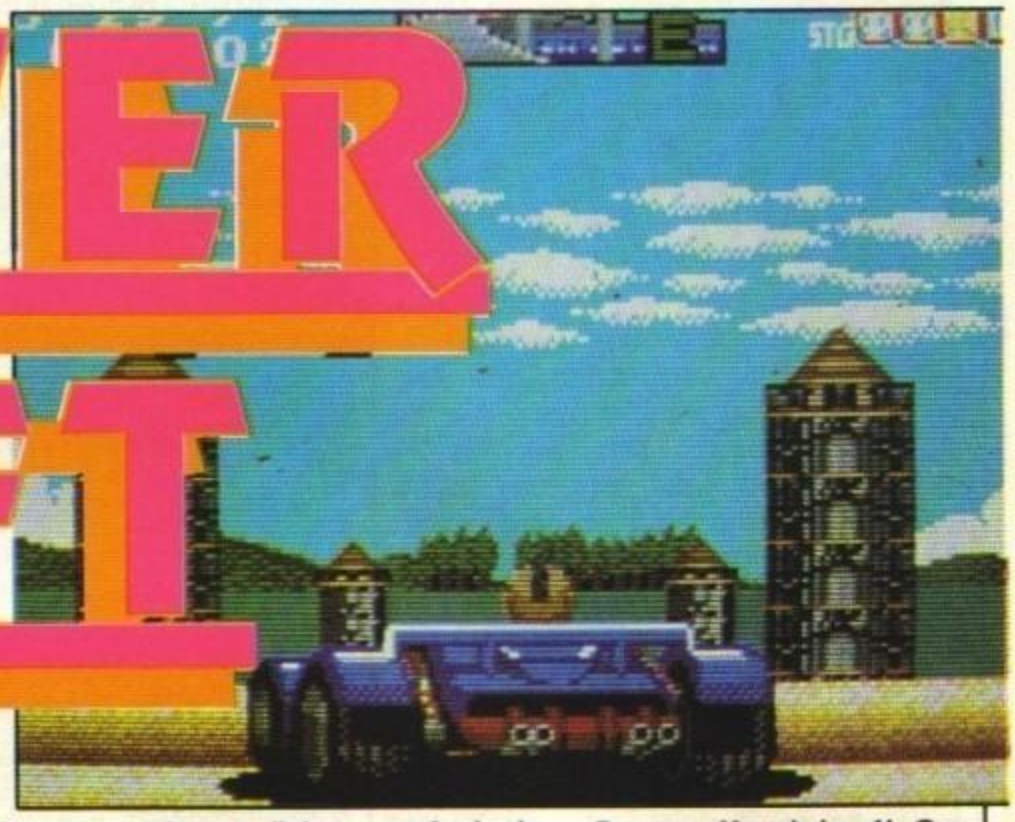
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

ACTIVISION'S

POWER DRIFT



Nella storia dei videogiochi ci sono stati innumerevoli giochi di corsa con un sacco di veicoli diversi su cui viaggiare: dalle classiche vetture di Formula 1 dei vari Ferrari Formula One, Pit Stop I & II (solo otto-bit), Continental Circus (blah!)e tanti altri a cose un tantino più inconsuete tipo l'auto di Buggy Boy, l'aereo di Gee Bee Air Rally (ricordate), il motoscafo di Live And Let Die, l'auto di Overlander (mai uscito per Amiga) e tutte le "cose strane" di Run The Gauntlet. Per aggiungere emozione all'emozione i produttori di coin-op hanno pensato bene di sballottare il giocatore con dei costosissimi sistemi idraulici che provvedono a "shekerare" il sedile di guida. E furono così Out Run, After Burner e così via.

Power Drift, l'ultimo super-coin-op in ordine di tempo è il massimo in fatto di movimenti idraulici (lasciando stare After Burner e Galaxy Force) e vede il giocatore bordo di uno strano tipo di fuoristrada rassomigliante a un go-kart con le ruote di un Tir. Ora finalmente la Activision ci ha portato la conversione di questo magnifico gioco, ad opera del (quasi) mitico ZZKJ, autore del super acclamato Super Hang-On. Avrà tenuto alto il suo nome? Mah...

In Power Drift potete scegliere tra ben dodici corridori che vanno dal pelatissimo Jason alla tizia di Out Run e cinque differenti set di percorsi con cinque piste a testa, totale, venticinque circuiti.

Appena selezionato il circuito desiderato il percorso appare sullo schermo e comincia a ruotare e con un effetto di zoom si porta la visuale alle spalle della macchina del giocatore. Appare un'aluccia con scritto START e si sente un tizio dire "Three... Two... One... Go!!!". In cima allo schermo durante la gara c'è un esauriente pannello di controllo che indica la posizione dei dodici corridori, il tempo, la velocità, il percorso del momento e i precedenti risultati. Ogni circuito si svolge su quattro giri e per poter passare a quello successivo bisogna arrivare minimo terzi pena il "Game Over".

A prima vista può sembrare facile, ma quando s cominciano a incontrare circuiti con salti incrociati, curve sopraelevate e a gomito, ci si rende conto che forse era meglio restare a casa...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

Ma siamo sicuri che sia lo stesso ZZKJ che ha programmato Super Hang-On? Dico, ne siamo DAVVERO sicuri? Capisco che convertire un colosso come Power Drift sull'Amiga sia un tantino difficile, ma se Chris Butler c'è riuscito (e bene) sul C64... Tutto il gioco ricorda da vicino Out Run: Grafica statica decente e presentazione molto bella, ma gioco vero e proprio scarsissimo. L'effetto 3D è assolutamente da incompetenti, il classico "va così veloce che sembra di stare fermi". In certi percorsi poi si capisce a malapena dove esattamente sia la pista a causa del continuo sovrapporsi del tracciato causando continui rotolii e ribaltamenti da parte del giocatore. Altra chicca è il fatto che quando arriva qualcuno al traguardo lo schermo viene occupato dalla sua immagine compromettendo così la visuale al contrario della versione originale che nonostante tutto permetteva di vedere. Come se non bastasse (altra mazzata) il gioco è esageratamente facile infatti se passate in prima posizione potete continuare a fare seimila incidenti senza essere superato. Il sonoro poi, mamma mia... Dove sono finiti i simpatici motivetti del coin-op? Per quanto riguarda la presentazione richiama moltissimo Super Hang-On con il sistema di menu per cambiare la sensibilità. Costa poco, ma per quello che offre è anche troppo...

Globale 52%

SOFT MAIL

Non si trova nei negozi.
E' un'esclusiva SoftMail

Lancaster

Finalmente il gioco che aspettavi per il tuo Amiga

A 50 anni dall'inizio della IIa guerra mondiale, Lancaster propone una sfida personale contro il nemico nazista a bordo di un potentissimo aereo da combattimento.

Emozionante e divertente, Lancaster combina il meglio della simulazione con l'estrema giocabilità dell'arcade.

Un regalo unico ed originale per te ed i tuoi amici. In più un favoloso adesivo in omaggio!

Lit. 19.000 con manuale in italiano!

FUTURE WARS

BEST SELLER INVERNO '89/'90

ENTRA SUBITO NELLA PRIMA SUGGESTIVA AVVENTURA DEGLI ANNI '90!

CINEMATIQUE È UNA TECNOLOGIA RIVOLUZIONARIA PER VIVERE UN'AVVENTURA UNICA ATTRAVERSO IL TEMPO, DALLA PREISTORIA ALL'INESPLORATO FUTURO: FUTURE WARS.
ACCESSIBILE ANCHE AI GIOCATORI MENO ESPERTI, FUTURE WARS CREA UNO STANDARD SUPERIORE TRA I GIOCHI DI AVVENTURA DINAMICA GRAZIE ALLA TRAMA SINGOLARE ED ALLA GRAFICA SORPRENDENTE; L'ANIMAZIONE STRAORDINARIA E GLI EFFETTI SONORI HANNO ENTUSIASMATO LA STAMPA MONDIALE CHE LO HA GIÀ PROCLAMATO "GIOCO D'AVVENTURA DELL'ANNO".

DELPHINE SOFTWARE CINEMATIQUE

Lit.29.000 in esclusiva per i clienti SoftMail.
Programma e manuale in italiano

SOFT MAIL Lago SoftMail - Via Napoleona 16 - 22100 Como - Tel. (031) 300.174

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Made in USA

Avrete indubbiamente notato come le quattro recensioni a partire da questa pagina risultino un po' fuori dalla norma. Le recensioni stringate e la mancanza dei commenti non sono frutto di un boicottaggio di noi recensori perché vogliamo essere regolarmente iscritti all'albo dei giornalisti, ma rappresentano l'ultimo ritrovato per presentarvi le novità più velocemente della luce (e già che siamo in tema di fumetti questa frase fa proprio al caso...).
Come facciamo? Semplice, saprete sicuramente che abbiamo un valido collaboratore negli States (mentre un altro, Shintaro Kanaoya, è in Giappone), si chiama Marshal Rosenthal ed è imbattibile nello scovare incredibili novità in via di distribuzione. Non appena sa qualche cosa ce lo comunica telepaticamente e noi prepariamo subito il pezzo, per stabilire il contatto abbiamo M.A. che è un impareggiabile ricettore (e NON 'ricettatore' — NdDE) paranormale (non vuole che si sappia in giro, ma è anche in grado di formattare i dischetti con la sola forza del pensiero!). E così ecco che siamo brillantemente in grado di presentarvi in antreprimissima quattro nuovi tie-in televisivi.

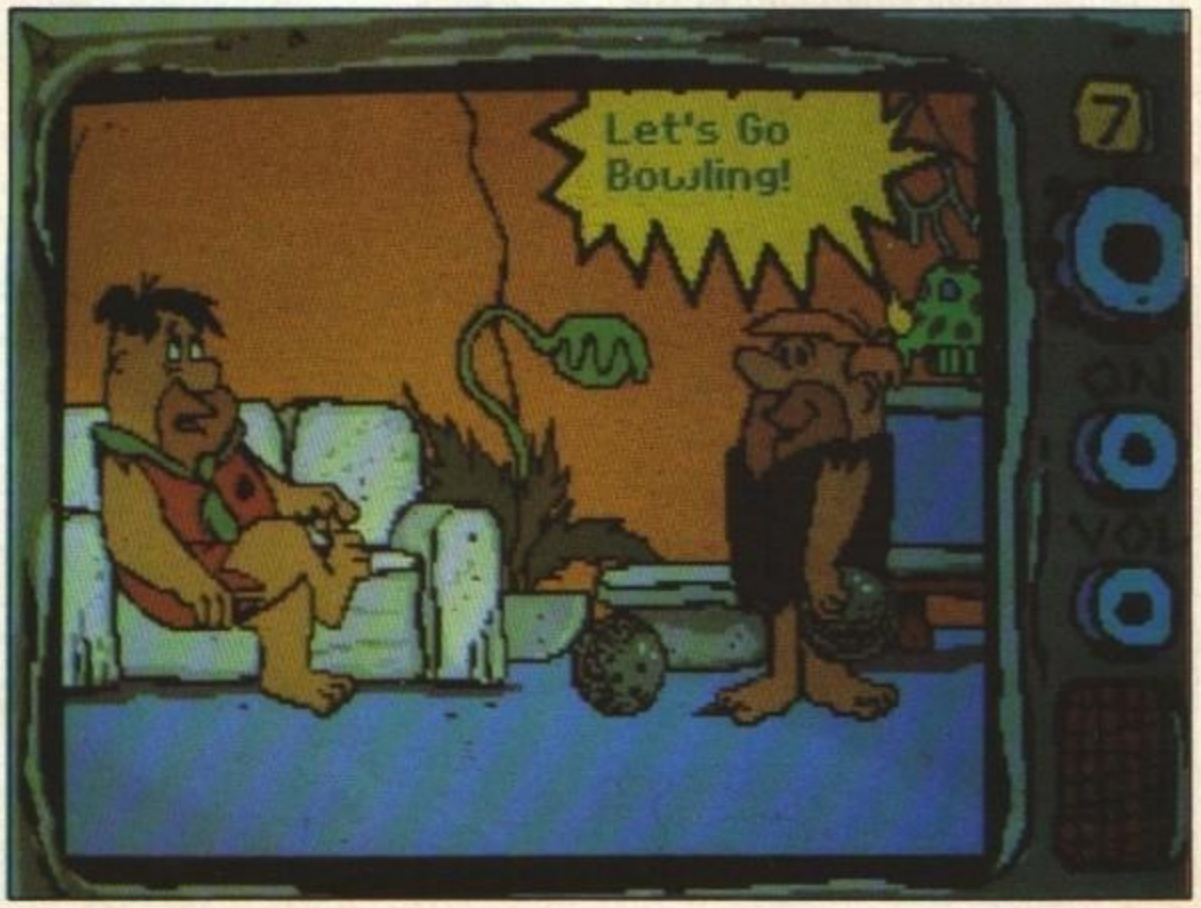
Microillusions'
THE FLINTSTONES

Povero Fred! Ognuno gli dice sempre quello che deve fare: sua moglie Wilma, il boss in ufficio, la suocera e perfino il cane-sauro Dino. Ogni volta che gradirebbe riposarsi un pochettino leggendo TGM ecco che salta fuori qualche d'uno dicendogli di fare questo, di non fare quest'altro... Questa era grossomodo la trama di tutte le puntate dei FLINSTONES (primo cartone animato a venire trasmesso negli Stati Uniti alle ore di massimo ascolto), adesso che alla fortunata serie è stato dedicato addirittura un programma (anche se non è la prima volta, ndt) la situazione non poteva certo venire modificata. E così ecco che, tanto per cambiare, il povero Fred è nei guai.
Mi giunge or ora notizia che un lettore rimasto anonimo non sa di che serie televisiva stiamo parlando. Miei cari ragazzi qui la faccenda è molto molto seria, se non avete mai visto i Thunderbirds poco male (anzi meglio), ma se non vi siete mai gustati le spassosissime avventure dei Flinstones c'è proprio da preoccuparsi (siete sicuri di essere mai stati fanciulli?). Non mi sento quindi di aiutare codesto lettore e lo lascio al suo mondo, che non deve essere molto differente da quello rappresentato dal cartone animato.
La prima cosa che va evidenziata nel gioco è l'incredibile aspetto fumettistico di tutti i personaggi e in questo già solo la loro mole (più di un terzo dello schermo) è un bell'aiuto, c'è poi anche un'ottima animazione come poche se ne sono viste. Il tutto avviene all'interno di una rudimentale televisione dell'età della pietra giusto per rendere ancora meglio l'idea del cartone animato, potete addirittura cambiare i canali (questa non ho capito se è una battuta oppure no, ve la lascio lì poi si vedrà). Quello che dovete fare è molto semplice, cercare di fare quello che volete! Uno spuntino se avete fame, una gita in macchina se volete fare una guidatina, un salto al bowling se avete voglia di una partitella, insomma le idee non vi mancano proprio. Quello che vi potrebbe fregare sono però tutta una serie di congiunture sfavorevoli in grado di sconvolgere ogni vostro progetto. Quali? In primo luogo la moglie Wilma pignola e scrupolosa quanto sua madre, a proposito della madre ecco un altro sgradito problema, visitare la suocera insofferente è una vera tortura per il povero Fred, e poi c'è l'amico Barney che anche se involontariamente provoca non pochi guai con la sua sbadataggine e quindi ancora altri personaggi e altre brutte storie che pur angustiando il povero Fred vi faranno divertire un sacco!

PC

Globale 85%

ALTRE VERSIONI
Annunciata la conversione per Amiga ed ST.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Microillusions'

JOHNNY QUEST

Come tutti gli altri programmi di questa pagina anche questo è una licenza da una serie televisiva. L'eroe principale si chiama...Johnny Quest, che in compagnia dell'amico Hadji, del cagnettino Bandit e del Dr.Benton forma un gruppo molto affiatato. Cosa? C'è ancora l'anonimo lettore petulante dalla non precisata provenienza che asserisce di non aver mai sentito parlare di questi quattro tizi dai nomi ridicoli (l'aggettivo da lui usato era un po' più "colorito" e così ho preferito soprassedere, pur trovandomi d'accordo). E che cosa ti devo dire? Ebbene sì, nemmeno io ho mai sentito parlare di questa serie e aggiungo che la cosa non mi dispiace nemmeno più di tanto. Ad ogni modo qualche d'uno da qualche parte la deve aver vista perché qui leggo delle informazioni abbastanza specifiche e cioè che era animato in modo penoso, che le storie erano stupide, ma allo stesso tempo molto intriganti per tutta una serie di elementi che finivano per combaciare perfettamente. Posso quindi comprendere come l'idea base si prestasse efficacemente ad essere trasformata in un classico arcade-adventure.

Siete in qualche luogo misterioso e dovete cercare di raccapezzarvi su quanto sta accadendo, più andate avanti a giocare e più scoprirete dei nuovi indizi che prima o poi vi permetteranno di risolvere brillantemente il mistero. Come già detto non siete da soli, avete l'amico Hadji che ogni volta che fa qualche cosa combina un pandemonio che non finisce più (che cosa vi aspettavate da uno che ha un nome così?), ma per fortuna che c'è anche il cane Bandit sempre pronto a darvi una zampa. Quando poi la situazione diventa veramente critica potete sempre ricorrere al monitorino da polso indispensabile in tutte le vostre avventure.

L'azione si sviluppa nel riquadro superiore (che occupa i tre quarti dello schermo), nella rimanente sezione ci sono le opzioni varie. I personaggi sono ben disegnati di notevoli dimensioni e soprattutto hanno un'ottima animazione tridimensionale molto veloce e fluida, da citarsi anche numerose sequenze digitalizzate.

Un gioco decisamente ben realizzato che vi consentirà una discreta quantità di svago.

PC

Globale 85%

ALTRE VERSIONI
Annunciata la conversione per Amiga ed ST.

E' L'UNICO

riconosciuto ufficialmente dalla Commodore inglese (versione Amiga)

ORIGINALE

con scheda di registrazione per ricevere gli indispensabili aggiornamenti

SEMPRE IN AGGUATO

non c'è più virus che tenga: verifica tutti i dischi che inserisci

AGGIORNATISSIMO

perchè memorizza in uno speciale database ogni dato relativo ai nuovi virus che scopre

IN ITALIANO

programma e manuale nella tua lingua (versione Amiga - per le altre versioni telefonare)

VIRUS KILLER

in versione italiana a sole Lit. 29.000.
Assurdo farselo sfuggire.

SOFT MAIL

Disponibile per Amiga. In arrivo per Atari ST e per PC IBM e compatibili.
Se non trovi Virus Killer originale presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16 22100 COMO - o telefonando allo (031) 30.01.74
Conosci SoftMail? Richiedi immediatamente il catalogo GRATUITO a colori!!!
Virus Killer è un prodotto Practical/CRL viene importato in esclusiva da Lago snc

® Commodore e Amiga sono marchi registrati dalla Commodore-Amiga Inc. ® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

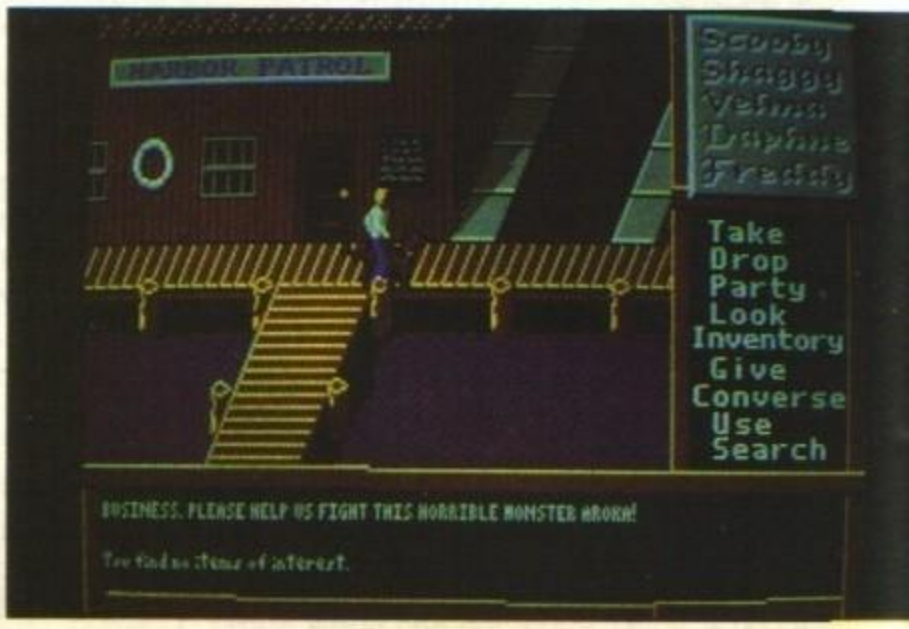
Microillusions'

SCOOBY DOO

Ecco il terzo spin-off su licenza, come già per The Flinstones la popolarità della serie televisiva è così grande che qualche d'uno (alla Elite) pensò già qualche anno fa di trasportare tutta l'atmosfera del cartone animato sui vostri monitor (operazione fra l'altro in buona parte fallita). Ed ora ecco che la Microillusions decide di riprovarci là dove gli altri hanno fallito. Come vedete sto tergiversando, è solo che attendo da un momento all'altro il messaggio dell'anonimo lettore che dice di non conoscere nemmeno quest'ultima serie televisiva, ma visto che non arriva ancora niente questa volta decido di parlarvene un pochino. Il titolo è preso in prestito dal nome dell'alano gigante protagonista con un gruppo di ragazzi in mille avventure mozzafiato, quello che rendeva le storie sballosissime era il proverbiale coraggio da leone del cagnolone e del suo amico umano Shaggy (entrambi primatisti nella fuga incondizionata a velocità fulminea). Il programma propone una vasta scelta di casi misteriosi da risolvere recuperando tutti gli indizi necessari a smascherare il manigoldo di turno. Fra questi spiccano il mistero del Dio Azteco, l'avventura nella città fantasma, il caso della località sciistica o ancora la vicenda del castello maledetto. Ognuno di questi è da affrontare nel suo ambiente specifico che è disegnato in tre dimensioni. Per evitare di perdervi e rendere il tutto ancora più difficile c'è la possibilità di usufruire di una mappa che vi indica in ogni istante la vostra posizione, va inoltre ricordato che l'azione è supportata da alcune ottime scene arcade (assolutamente imperdibile quella con il pupazzo di neve). Durante il gioco avete la possibilità di scegliere quale dei cinque personaggi è il più adatto da mettere al comando in quella tale circostanza, potete scegliere fra il coraggioso e impavido Freddy, l'intuitiva Velma, l'intelligente Daphne o il timorosissimo Shaggy, inutile dire che affidarsi a Scooby è sinonimo di fuga precipitosa, scelta che difficilmente vi farà risolvere gli enigmi.

PC

Globale 79%



Microillusions'

THE JETSONS

La prima cosa che va detta è la fonte da cui è tratto il programma, perché così con il titolo inglese potreste anche non riconoscerli (c'è già l'anonimo lettore ed è più che sufficiente). Il titolo italiano della serie era I PRONIPOTI, e aveva come protagonisti (in ideale antitesi ai Flinstones) i componenti di una normalissima famiglia del ventiduesimo secolo. Al primo posto ci mettiamo il "pater familias" George Jetsons, subito dopo incontriamo la moglie Jane che si occupa di mandare avanti la casa mentre il marito lavora e bisogna proprio dire che la cosa non è certo semplice per via degli altri membri che compongono il nucleo famigliare. Mi riferisco, più che alla avvenente figlia di cui mi sfugge al momento il nome, al figlioletto Elroy e al cane Astro che insieme formano una coppia dalle pressoché infinite potenzialità distruttive.
Nel gioco voi impersonificate il povero George il cui unico scopo è quello di sopravvivere (così come lo è un po' per tutti, ndt), ma non pensate che essendo nel futuro i pericoli derivino da orde di alieni assetati di sangue o pericolosissime radiazioni atomiche, niente di tutto questo. L'unico problema che assilla il buon George è quello di conservare il suo remunerato lavoro che permette a lui e ai suoi familiari una vita agiata, il problema è trattare con il poco trattabile datore di lavoro cercando di evitare lo stress che prima o poi subentra in tutte le attività lavorative.
Il gioco si può considerare un adventure grafico con il riquadro più grande adibito a rappresentare quello che è in quel dato momento visibile, mentre a destra di questa sezione ci sono parecchie finestre con tutte le opzioni disponibili e nella parte inferiore compaiono i messaggi scritti. Una discreta realizzazione per un programma che rende molto bene l'atmosfera dal cartone, in definitiva un ottimo tie-in. Che cosa? Sei ancora tu, il lettore anonimo? Hai letto queste quattro recensioni e non hai ancora capito che cosa è un tie-in? Non ci sono proprio speranze...

PC

Globale 75%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAP

NEW YORK
START
CHICAGO
CHECK
CHECK
OKLAHOMA
LOS ANGELES
COAL
CHECK

TOP TEN '80:
I migliori della decade

PREVIEW 1990:
Tutte le novità a 8 Bit !

NINTENDO:
Super Mario Bros 2

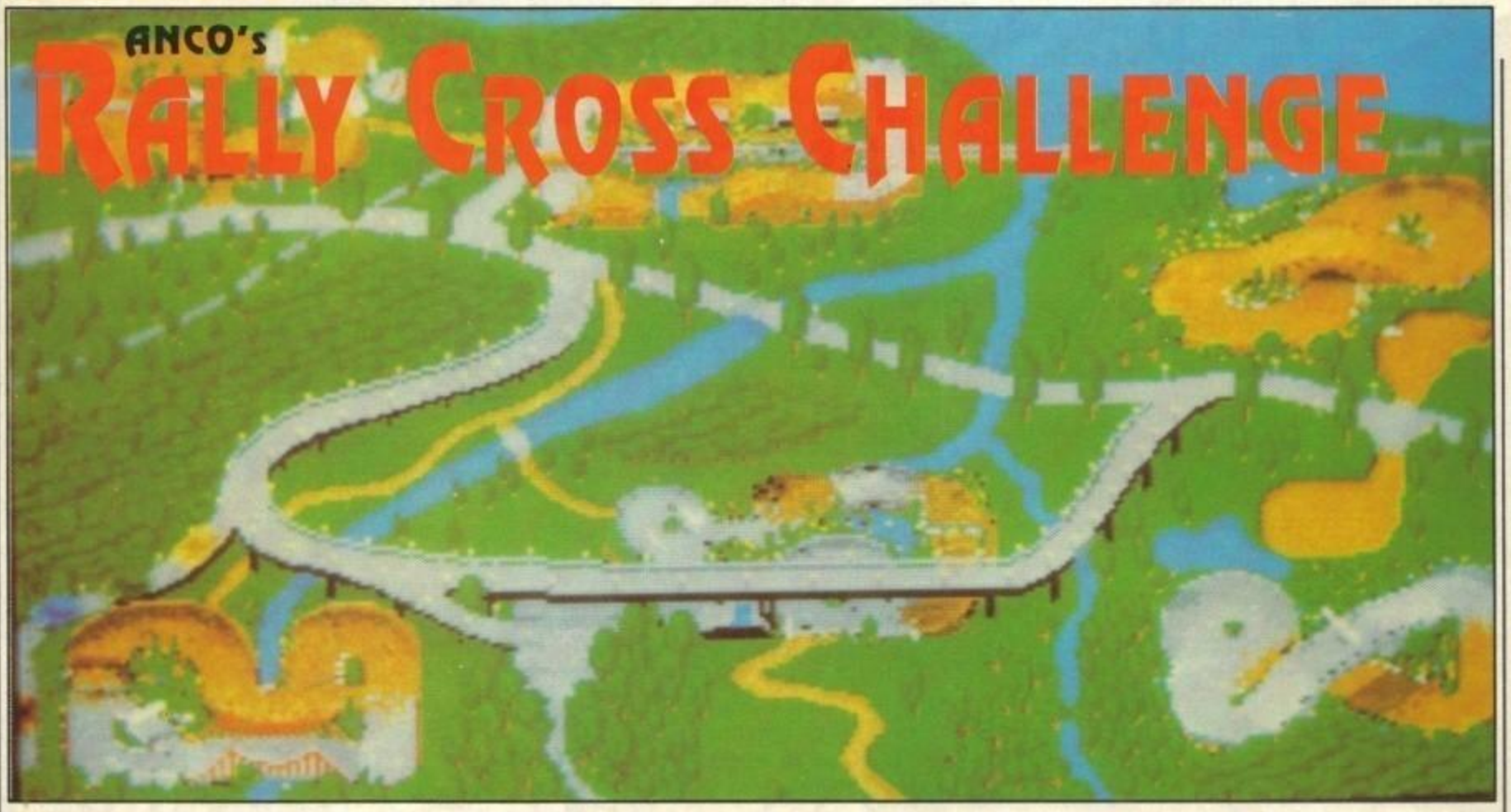
GHOULS'N'GHOSTS
... finalmente !

L'UNICA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AGLI 8 BIT !

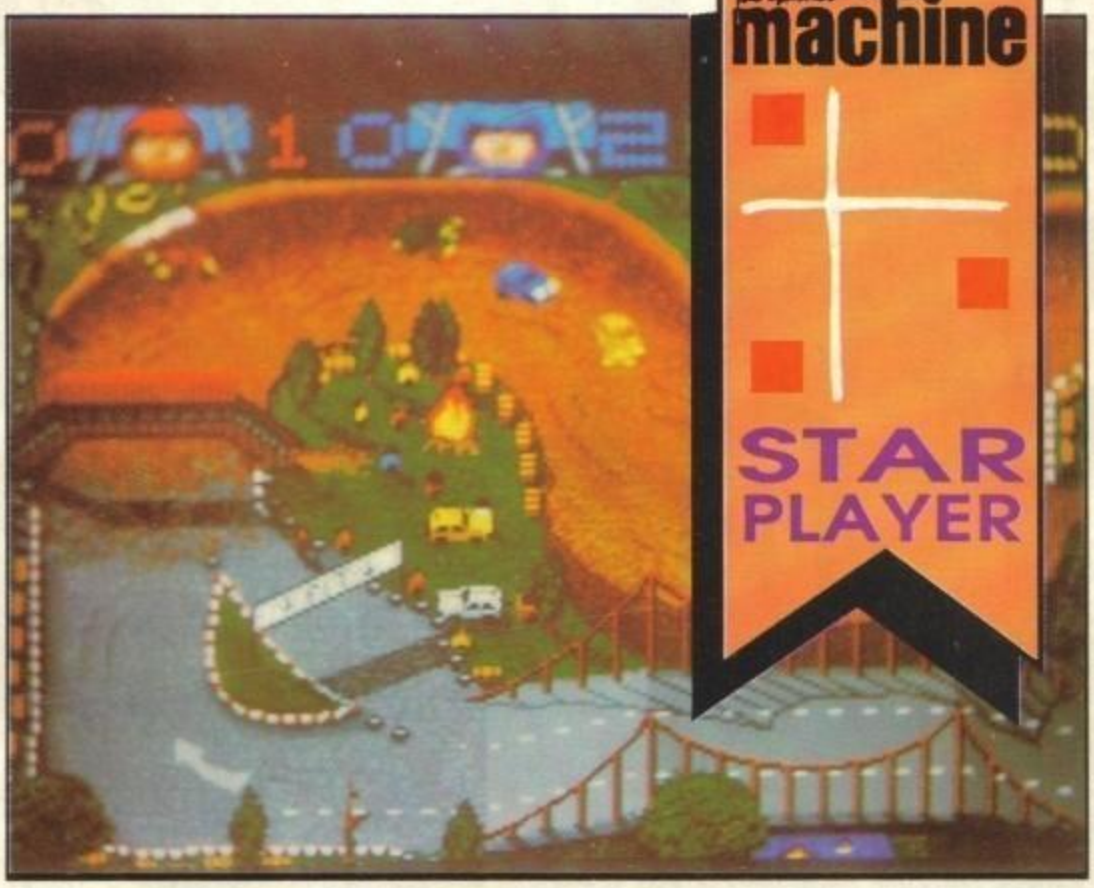
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCO's RALLY CROSS CHALLENGE



Dopo il grandioso successo di Kick-Off, la Anco ci riprova con un gioco totalmente diverso. Come se la caverà, riuscirà a rispettare le attese e a mantenere lo standard del precedente prodotto? Andate avanti a leggere e lo scoprirete.



La stagione automobilistica è giunta ormai al termine con la vittoria del neo-ferrarista Prost, ma il campionato mondiale di Rally Cross non finisce mai, va avanti tutto l'anno, con qualsiasi condizione climatica, di giorno e di notte. Oggi, come tutte le settimane, si corre una delle prove del circuito Rally Cross e voi siete uno dei partecipanti. La vostra automobile è praticamente una Dune Buggy, con la carrozzeria rinforzata per ammortizzare tutti gli incidenti che potrebbero succedervi. Tutte le auto si preparano al via, lo starter si accinge a dare inizio alla gara... 3, 2, 1, PARTITI!

Eccolo finalmente arrivare sui nostri monitor, il tanto atteso Rally Cross Challenge, il gioco che doveva ribadire il livello della Anco nell'industria del software ludico. E dobbiamo dire con tutta franchezza che il risultato è più che soddisfacente. OK, in sostanza è un clone di un vecchio gioco dell'Atari (di cui al momento non ricordo il nome), ma è realizzato molto, molto bene. All'inizio è possibile scegliere quanti sono i partecipanti "umani" alla gara e possono essere al massimo 4 (due con i tasti e due con i jostick o tutti con i joystick mediante un'apposita interfaccia) ed è anche possibile scegliere il tipo di controllo per ogni giocatore.

Questo fatto, che potrebbe sembrare di secondaria importanza, è al contrario un chiaro segno della cura con cui è stato realizzato il gioco, pensato per adattarsi praticamente a tutti i possibili giocatori. I vari sistemi di controllo permettono di controllare la propria vettura nel modo più congeniale alla propria tattica di gioco (se si intende attaccare sempre, ad esempio, è più utile il sistema di controllo che accelera automaticamente mentre premendo fire rallenta) ed è sicuramente una delle prime cose che si apprezzano di Rally Cross.

Successivamente lo schermo viene diviso in quattro parti, ognuna mostrante un monitor che visualizza la situazione di ogni macchina che partecipa alla gara, ma su questo torneremo in seguito. Posizionandosi sull'icona GO! ha finalmente inizio la competizione. Lo schermo è fisso, non c'è scrolling (che avrebbe potuto causare problemi con quattro giocatori) e la pista da percorrere è giustamente accidentata e tortuosa. Sono presenti curve paraboliche, scorciatoie, muri scorrevoli e altre diavolerie, oltre

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

agli altri concorrenti che possono in qualunque momento frapporsi tra voi e il traguardo. Il giri da percorrere sono 7 e l'ultimo classificato viene escluso dalle gare seguenti e sostituito da un computer se umano, o cambia identità se era già comandato dal computer. Se tutti i giocatori umani vengono sorpassati dal computer, il gioco termina.
Alla fine di un percorso, a seconda della posizione in cui si è arrivati nella gara precedente vengono assegnate delle medaglie. Ed ecco che si torna allo schermo dei monitor che avevamo lasciato in sospeso in precedenza: a questo punto, a seconda di quante medaglie di posseggono, è possibile apportare delle modifiche alla propria auto. Si può aumentare la velocità massima, la tenuta di strada, la potenza di freno e l'aerodinamicità.
Nelle piste seguenti, sempre più tortuose e pericolose, potrebbe succedere che cambi la situazione metereologica, costringendovi a correre sotto la pioggia o la neve; in queste situazioni è necessario avere una maggiore tenuta di strada se non volete finire sempre fuori percorso.
Ma non basta, nelle piste ancora più complicate, oltre a dover fronteggiare avversari via via più competitivi, dovrete affrontare anche l'oscurità e gareggiare con l'ausilio dei fari. Se riuscirete ad avere l'elaborazione giusta nel percorso giusto riuscirete a vincere il Rally Cross Challenge, altrimenti... vi romperete solo qualche dente!

Amiga - ST

La prima cosa che si nota giocando a Rally Cross Challenge è la caratteristica grafica minuta che tanto era piaciuta in Kick-Off. Successivamente ci si accorge che il gioco è stato realizzato per andare a genio praticamente a tutti, partendo dalla possibilità di giocare fino in 4 contemporaneamente al triplice sistema di controllo. Ottima grafica, normali effetti sonori e una giocabilità immensa, sommati ad uno schema di gioco da coin-op decretano il successo di questo prodotto. Il divertimento è ovviamente proporzionale al numero di partecipanti umani alla gara dato che è possibile collidere con un altra macchina facendole perdere tutta la velocità — notevolmente irritante per chi lo subisce e divertentissimo per chi lo provoca. Un gioco caldamente consigliato, sotto Natale potrete invitare un po' di amici e divertirvi insieme. Grandissima Anco, continua così (anche perché il prossimo gioco DOVREBBE essere Player Manager che promette di essere persino meglio di Kick-Off!).

Globale 92%

ALTRE VERSIONI

Anche questa volta è prevista una versione per PC ma ancora non si è visto Kick-Off e quindi se fossi in voi mi preparerei ad aspettare un bel po' prima di giocare a Rally Cross Challenge sull'IBM.

GLI ABBONATI NON LEGGANO!

... ma se ancora non avete sottoscritto un abbonamento a The Games Machine vi ricordiamo soltanto che l'abbonamento vi consente di avere 10 numeri a L.5000 (prezzo bloccato) più un numero GRATIS!

...e non dite che non vi abbiamo avvertiti !!!

.....

Per abbonarsi basta versare L.50.000
sul c/c postale N° 54562202
intestato a Edizioni Hobby S.r.l.
Via Della Spiga, 20 – 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

ROCK'N'ROLL

RAINBOW ARTS'

Tanto tempo fa, i giochi non avevano trama: un ragazzino qualunque che si parava davanti al coin-op favorito se ne sbatteva se stava difendendo la terra o attaccando un pianeta ostile o stesse semplicemente attaccando la tappezzeria. Con l'avvento dei computer le cose cambiarono...

Le scatole dei giochi cominciarono a riempirsi di fascicoli, volumetti, enciclopedie, opuscoli e volantini vari. Si scoprì così che in quasi tutti gli spara e fuggi si impersonava l'unico sopravvissuto dell'antica razza Qwertyuiop, decimata tre minuti fa dai loschi Asdfghjkl che come unico scopo nella vita aveva quello di tornare pacificamente sul suo desolato pianeta non prima di aver spazzato i fetentoni assassini.

In Rock 'n' Roll la simpatia e l'ingegno dei programmatori hanno soppiantato la trama che si riduce a "tu sei una pallina e devi uscire da un labirinto di trentadue livelli".

In effetti, si impersona davvero una pallina e si devono davvero affrontare trentadue livelli... beh, non proprio trentadue anche perché con una scorciatoia dal primo livello sono passato al trentatre. Dicevo, si devono superare TOT livelli divisi in sette tipi (ogni tipo ha il suo stile grafico e la sua colonna sonora) pieni zeppi di enigmi di ogni genere che piaceranno sicuramente agli appassionati.

Questi enigmi sono abbastanza classici ma non per questo facili: se infilare la chiave nella porta vi sembra facile, aspettate di vedere Rock 'n' Roll. Ad esempio, voi avete due porte verdi e una sola chiave sempre verde (no, non è una chiave di legno di pino! Forse di Gino?): dietro una porta c'è una chiave rossa, dietro l'altra una blu. Se più avanti trovate una porta blu con dietro una chiave verde e ancora dietro una porta rossa, aprirete la porta con la chiave blu, prenderete la chiave verde, aprirete l'altra porta e dopo aver preso la chiave rossa potrete aprire l'ultima porta. Immaginate di dover complicare il tutto con porte e chiavi gialle oltre che rosse blu e verdi senza contare il fatto di muoversi per una vasta area e avrete l'idea di quanto sia facile risolvere l'enigma più ricorrente. UFFF!

Mentre voi tentate di capire quello che ho scritto prima, vi ricordo che non ci sono solo chiavi e porte: per poter accedere ad altre aree del quadro spesso dovrete piazzare bombe per rompere delle pareti.

Ma attenzione! Le bombe possono essere piazzate solo dove c'è un supporto speciale, se no nisba. Altre furbizie includono il fatto di dover corazzare il vostro mezzo (la pallina, ricordate?) per poter sfondare i muri più fragili, utilizzare delle punte per poter passare con comodità sul ghiaccio, evitare le porte scorrevoli, le frecce, i ventilatori, i magneti, i baratri dai quali ci si può salvare con i paracadute, i succhia-energie, dover attivare tonnellate di interruttori che non si sa dove siano e cosa facciano, direi che siamo di fronte a un gioco complicatino.

Infine (NOO! BASTA! PIETA'!), ricordatevi che per poter utilizzare certi oggetti (bombe, picconi, speed-up, armature, chiodi per il ghiaccio, paracadute e chi ne ha più ne metta) dovrete prima comprarli dai determinati negozi che vendono solo una sola unità di uno degli articoli alla volta, certi negozi li dovete far apparire con gli interruttori, altri sono dalla parte sbagliata di porte muri o baratri, altre volte vi mancano i soldi allora pagate in energia e così via.

Se, dopo aver sentito tutto questo, siete ancora vivi, siete completamente scoraggiati, vi dirò che in certi negozi è possibile comprare un oggetto che vi fa continuare da quel livello in caso di Game Over e che quando perdete una vita potrete rico-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

minciare il livello da quel punto con tutti gli oggetti raccolti o da capo con tutti gli oggetti tranne le chiavi. Contenti?

Amiga

Mai visto un gioco così immediato e nel contempo così contorto. I puzzle di Rock 'n' Roll sono infatti contorti in un modo incredibile. Pensate che non sono ancora riuscito a risolvere il livello uno! Beh, in compenso ho risolto il trentatre, il due e il tre grazie all'utilissimo warp nel livello uno. Ad ogni modo, si capisce la simpatia e la professionalità con cui è stato realizzato fin dalla presentazione nella quale vediamo un complesso Rock costituito da una palla verde gigante alla batteria e quattro palline ai piatti, alla chitarra elettrica, alla tromba e ai bongos. Appena comincia a suonare la batteria si anima la grande palla e mano mano si animano tutte le altre (la mia preferita è quella alla tromba — che è digitalizzata in maniera stupenda). Anche il gioco non è da meno, con un sacco di particolari quali lo scroll parallattico superfluido e il sonoro frizzante che fanno da contorno all'azione di gioco, per altro divertentissima. Infine sono da segnalare le istruzioni che oltre ad essere sufficientemente esaurienti sono anche buffissime! Voi tutti amanti del puzzle-platform-action game, comprateIo o ve ne pentirete!

Globale 92%

MINDSCAPE'S

FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O' FUN

Siete il ricco padrone di un circo di gran successo, o almeno lo eravate fino a qualche tempo fa..., perché adesso siete in debito di 10000 dollari con uno strozzino di banchiere e dovete lavorare duro per liquidarlo il più in fretta possibile (il debito, non il banchiere!).

L'unica via d'uscita è cimentarsi nelle sei prove del circo cercando di esprimersi ai massimi livelli, se no addio caro vecchio tendone. La cosa può anche sembrare facile se si tiene conto che avete passato la vita in un circo, ma c'è ancora un piccolo particolare: Fiendish Freddy.
Questo dispettoso ometto è stato assunto dal suddetto banchiere per ostacolare in ogni maniera possibile i vostri numeri circensi. Nel salto dal trampolino, infatti, dovete buttarvi a capofitto cercando di imbroccare un recipiente pieno di acqua, magari eseguendo figure artistiche come la classica posizione yoga o quella faraonica. E Freddy, che non è pagato per starvi a guardare, ogni tanto cercherà di deviare con un ventilatore il vostro volo in modo che caschiate fuori dal bersaglio.
Ovviamente ogni volta che azzeccate un tuffo ripartite da sempre più in alto con un contenitore sempre più piccolo!
Nel secondo numero un clown su monociclo deve giocherellare con le palle che gli vengono via via lanciate dalla fida foca, ma il solito perfido Freddy, nella sua immensa gentilezza, vi scaglia ogni tanto delle bombette che non devono cadere a terra se non volete finire inceneriti.
Il terzo terribile numero vi vede nei panni di una vezzosa trapezista che si guadagna il pane sfidando le altezze senza rete di protezione: dovete aiutarla a passare velocemente da un trapezio all'altro attraverso cerchi di fuoco e soprattutto evitando il micidiale diavolo custode (sempre lui). Andata anche questa? Bene, ora tocca al lanciatore di coltelli a mettere a dura prova i nervi dell'assistente di turno che, poveretta, non può far altro che gridare ogni volta che la colpite. Il vostro compito, infatti, non è beccare lei ma i palloncini presenti sulla ruota girevole, e soprattutto con un numero limitato di tiri, tiri che devono essere ben calcolati anche perché Freddy vi tira dietro un mucchio di bombe per farvi sbagliare la mira.
E ora l'ultimo abbonato alle ossa rotte: l'equilibrista e la sua favolosa camminata sulla corda. Il problema principale è avanzare cercando di mantenere l'equilibrio, ma qualcuno ha pensato che fosse troppo facile e di conseguenza quel qualcuno (chissà chi?) vi svolazza continuamente attorno per farvi cadere una volta per tutte. E anche se cadendo riuscite ad attaccarvi alla fune in un ultimo disperato tentativo LUI viene a finirvi pestandovi le dita una per una o più semplicemente tirandovi una bella martellata.
Per finire il numero definitivo con protagonista l'uomo proiettile, uno che è rimasto affascinato dalle imprese del Barone di Munchausen e cerca invano di emularle. In questo caso la vostra assistente, tanto bella quanto cretina, vi mette ogni volta una diversa quantità di polvere da sparo nel cannone costringendovi a tirare ad indovinare la distanza adeguata della rete di protezione.
Un errore e andate a scavare un buco lungo qualche chilometro o a spiaccicarvi sul primo palo. In fondo anche questo è circo!

PC

La versione PC occupa un buon numero di dischi (5 da 5 1/4 oppure 3 da 3 1/2), visto che il gioco è più grafica che altro. La versione EGA si avvicina abbastanza a quella Amiga, salvo per la fluidità di animazione, dovuta alla inadeguatezza dei registri del PC. Il sonoro, poi, è davvero buono per una macchina di questo genere e migliora ulteriormente la qualità di questa conversione. Per finire, la cosa più importante: grazie all'atmosfera da cartone animato il divertimento è davvero garantito!

Globale 88%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

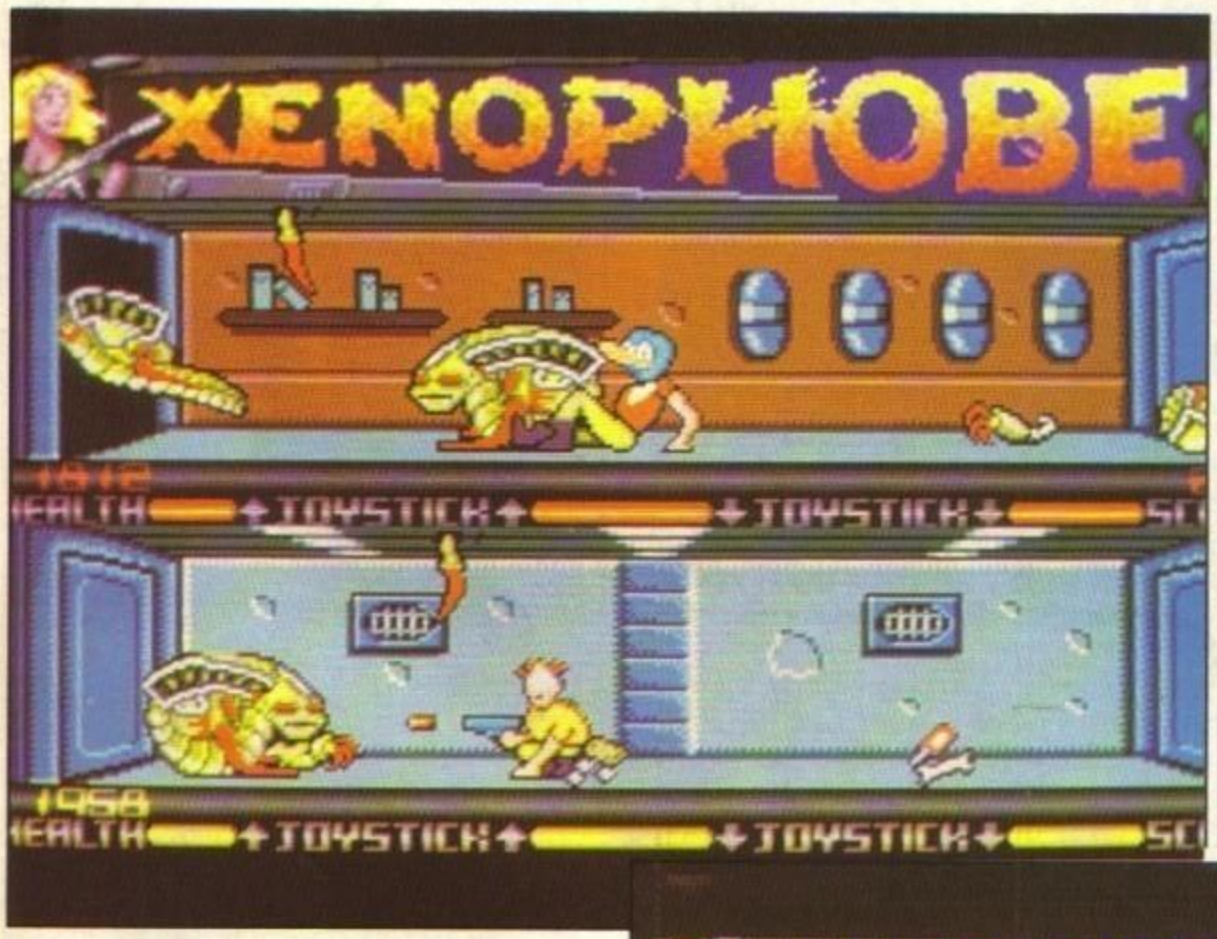
http://www.oldgamesitalia.net/

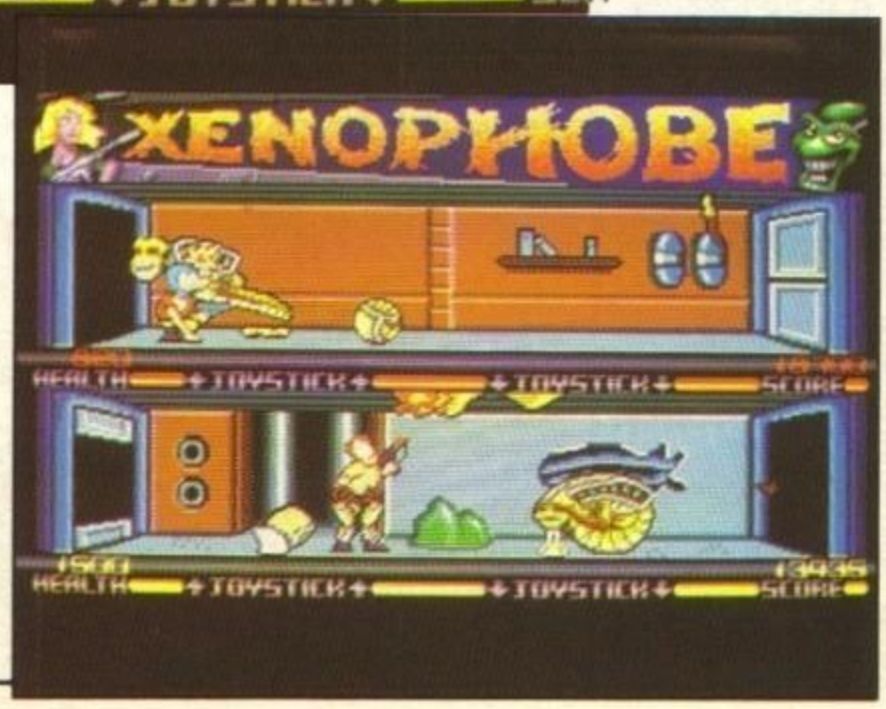
MICROSTYLE'S

XENOPHOBE

Xenofobo: aggettivo che indica una sorta di morbosa ripugnanza per tutto ciò che è straniero. Avete mai pensato di esserlo? Allora immaginate di trovarvi in una angustissima stanza in cui bavose entità di altri mondi strisciano e si attorcigliano alle vostre caviglie e voi avete un laser in mano: qualche attimo, e il vostro indice avrà già premuto il grilletto; ebbene, l'istinto razzista ha fatto capolino e voi vi siete ormai irrimediabilmente calati nella parte di uno Xenophobe!

Ci sono film di fantascienza che passano alla storia per l'incredibile impatto visivo: chi può dimenticare le magnificenti inquadrature di 2001 Odissea nello Spazio o le sequenze mozzafiato di Guerre Stellari? Tutti film che gratificano e infondono un chiaro senso di esaltazione. Ci sono però film i cui cardini non sono tanto i modelli di spettacolarità positiva a tutto schermo, quanto i soggetti che creano un impatto emotivo, quelli che magari vanno a titillare l'inconscio richiamando ancestrali fobie e timori. E come avrete capito, mi riferisco ad Alien. Nel film, l'equipaggio di una astronave commerciale si trova ad affrontare una forma di vita aliena che non è registrata da nessuna parte: un insensato coacervo di elementi biologici e meccanici che profonde bava corrosiva a piè sospinto, una corazza d'insetto, acido al posto del sangue. Ebbene la Micro Style per la sua prima esperienza arcade ha pensato bene di trasporre un coin-op che chiaramente risente dell'influenza della fantascienza bavoso-orrorifica del film. Nel gioco anche voi sperimenterete l'insopportabilità della convivenza con una serie di deformi insettoidi che secernono schifose sostanze collanti. Lo scontro si svolge in strettissimi corridoi che vengono mostrati sullo schermo uno per volta allorché vengono attraversate le porte di divisorie. In questi strettissimi spazi un viscidume strisciante dimora indisturbato ed è vostro compito spazzarlo via, e sicuramente la sola vista delle deformità aliene presenti vi spronerà subito a premere il grilletto del vostro phaser: ci sono spore viscidissime che aspettano solo di contribuire all'incremento demografico alieno, granchietti che scivolano verso di voi e cercano di avvinghiarsi al vostro torace per torturarlo, tentacoli che sgusciano dal pavimento e che non osate pensare a chi o cosa possano appartenere, più veri e propri alien dalle fattezze ancora embrionali che vomiteranno acido e cercheranno di paralizzarvi con i loro poteri telecinetici. Aaaaaggghhh! Riuscirete a sopravvivere? Forse, o con l'aiuto di un compagno (lo schermo è diviso in due orizzontalmente per partite in coppia) o con la serie di oggetti che troverete nelle astronavi, città o basi spaziali che dovrete disinfestare, o forse non riuscirete a sopravvivere. Certi espedienti per la fuga o per una più concreta azione di disinfestazione sono lì per voi: potete sostituire il vostro piccolo phaser con la pistola laser lì sul pavimento, oppure con la pistola a sbuffo o ancora il fucile a scariche; inoltre potete raccogliere il dischetto da cinqueunquarto, infilarlo nel drive e avviare così la procedura di teletrasporto, oppure ricaricare le vostre armi nell'apposito riciclatore e raccogliere infine tutta la marea di oggetti lasciati da chi, ahimè, non è riuscito a scampare alla minaccia aliena. Certo in quegli spazi strettissimi ci vuole una certa capacità di...genuflessione ma per questo esiste il vostro joystick; ci sono due posizioni che si possono assumere: postura e accovacciamento e durante entrambe la





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

vostra arma può essere diretta verso l'alto, verso il basso o puntata normalmente verso ciò che vi sta davanti: per colpire un granchietto ad esempio, i vostri colpi vanno diretti verso il basso. Per altre azioni particolari dovrete seguire sullo schermo le didascalie associate al posizionamento verso l'alto o verso il basso del joystick. Non dimenticate di usare l'ascensore per le basi a più piani.

Amiga ST

Certo che se avessero chiesto a me quale coin-op trasporre per un buon esordio nei giochi d'azione casalinghi, non avrei mai consigliato Xenophobe. Xenophobe è un gioco sì divertente ma piuttosto banaluccio, si tratta di attraversare tanti schermi in cui semplicemente si fa sempre più acuta la congestione di alieni. Non aspettatevi puzzle che incidano profondamente nel movimentare l'azione: un teletrasporto, la decisione di fermare il countdown, il riciclaggio delle armi con nessuna sorpresa sconvolgente. Detto questo, Xenophobe rimane un gioco godibile soprattutto se giocato in coppia, ha la simpatica grafica stile Bally/Midway e un sonoro che magari sull'Amiga poteva avere una resa migliore. Un gioco insomma simpatico e buono per gli appassionati di allenazioni varie.

Globale 69%

SHADES'

TERRY'S BIG ADVENTURE

Pollicino Terry è capitato in una landa incantata spesso ricorrente nei suoi sogni, purtroppo popolata di mostriciattoli spesso ricorrenti nei suoi incubi. Armato di un semplice yo-yo, riuscirà a sopravvivere?

Terry's Big Adventure è chiaramente un arcade-adventure di quelli tutti orizzontali alla Super Mario Bros. A differenza di quest'ultimo però la grafica generale e il personaggio sono molto più striminziti tanto che Terry avrà si e no le dimensioni di una cimice. E come riuscirà mai a sopravvivere un insignificante pollicino in una terra costellata di insidie animali e vegetali? Innanzitutto Terry ha con se il suo piccolo yo-yo che può lanciare contro ogni sorta di presenza che gli sembri ostile e poi può raccogliere dei minuscoli sassi in modo da amplificare il suo modesto potenziale bellico. Ma dove abitano queste insidie e dove sono reperibili gli oggetti utili a Terry? Praticamente dappertutto, a terra o sui ripiani che stazionano per aria: istrici pattugliano interi tratti di terreno, insieme a ghiri danzanti, vermicelli zampettanti insieme con tutta un'altra fauna un po' nevrotica; le delizie di Terry sono invece i funghetti che può tranquillamente raccogliere e le pietre che sbucano da alcuni tratti di terreno appena il nostro protagonista ci balza sopra.

Come si è detto questo è il secondo tipo di arma che Terry può usare dopo il suo yo-yo ma è molto più sicura visto che il rinculo (visto lo spirito della rivista non avrei mai dovuto usare un vocabolo simile. Ridete, ridete pure...) dello yo-yo fa fare pericolosi balzi all' indietro al nostro eroe; le pietre invece non creano di questi inconvenienti ed anzi hanno anche una gittata più lunga.

Oltre alle pietre, c'è qualcos'altro di non immediatamente visibile ma che può essere smascherato seguendo particolari accorgimenti, e sono gli schermi bonus. Questi sono generalmente sotterranei e costituiscono un vero paradiso per i desideri culinari di Terry, sono infatti rigogliosi di funghetti e senza neanche l'ombra di un cattivaccio. Anche qui però il ragazzino con lo yo-yo dovrà vedere di non perdersi parte del pranzo visto che lo schermo scorre solo in un senso e un'azione affrettata potrebbe far uscire irrimediabilmente fuori quadro parte dei funghetti. In ogni caso gli schermi bonus compaiono alla fine di ogni stage.

Inoltre, Terry può raccogliere: le lettere che compongono il suo nome e acquistare così un'invulnerabilità temporanea, le lettere che compongono la parola "extra" e guadagnare una vita, gli anelli per un bonus-tempo, le bandierine per moltiplicare i punti etc. etc. E invece deve guardarsi da: tratti di mare in cui finirebbe irrimediabilmente per affogare, funghi velenosi, il tempo che scorre veloce veloce etc. etc.

Amiga ST

I programmatori vogliono rovinarci la vista: dopo l'esperienza Captain Fizz pensavo che non avrebbero più azzardato la grafica-lilliput! E invece ecco che ci risiamo con un personaggio microscopico che certe volte si perde di vista se non si sta ben concentrati sullo schermo e con un paio di lenti gentilmente fornite dall'osservatorio di Los Alamos sul naso. Sull'Amiga la situazione è un po' migliore ma neanche tanto. A parte questo c'è da dire che dopo aver giocato a Super Mario 1 e 2 sono rimasto abbastanza indifferente nei confronti di questo gioco; innanzitutto mancano quei tocchi di classe che nei due prodotti giapponesi erano costituiti da tutta quella serie di oggettini nascosti e situazioni fantasiose. Poi a parte il nanismo la grafica vorrebbe offrire i classici paesaggi carini ma è terribilmente carente nelle rifiniture. Il sonoro è poi mortalmente noioso: una inane litania della serie "c'est si bon" che manda in collera chi come me già odia il genere "carino", quello di Tiki e i suoi amici.

Globale 53%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

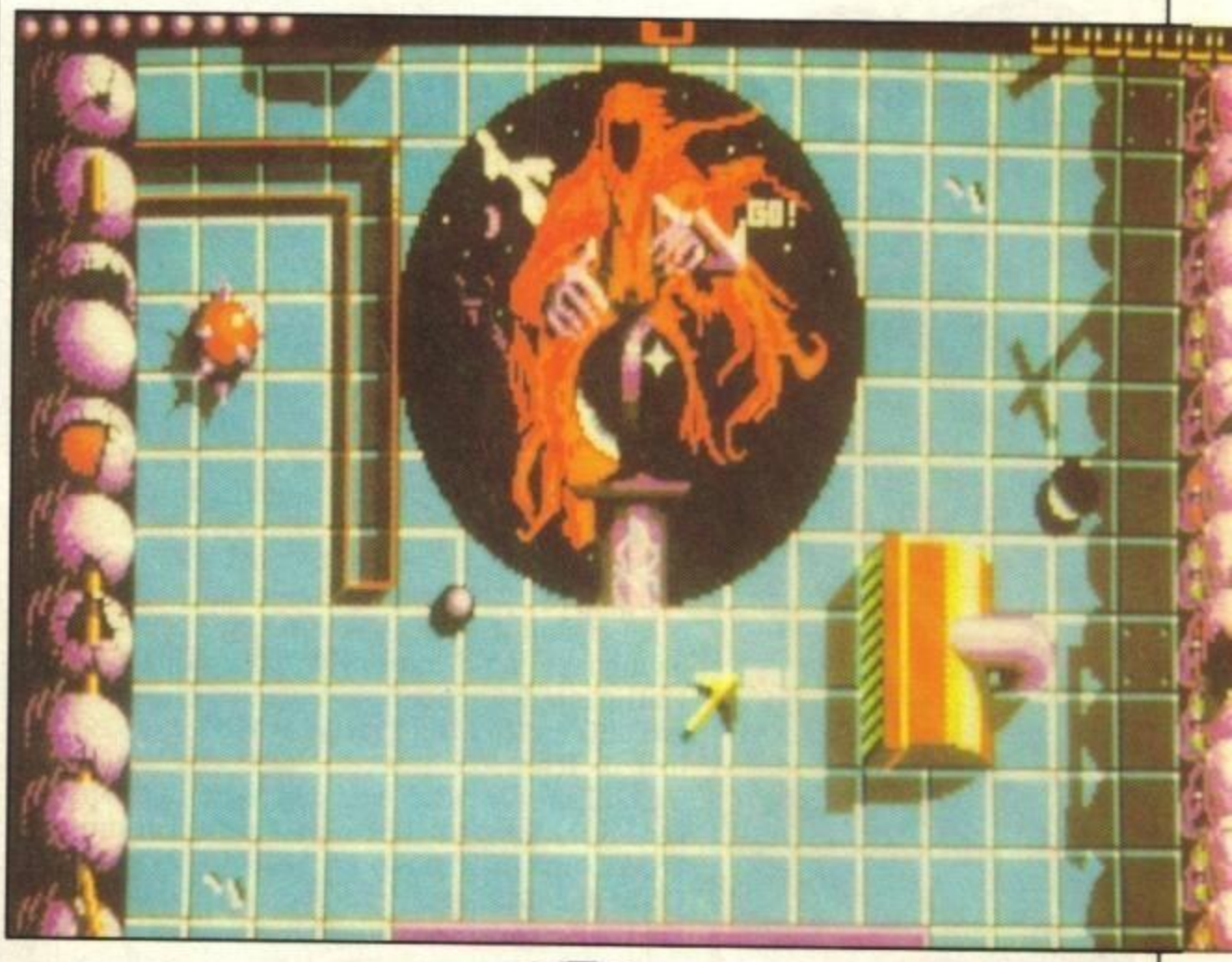
http://www.oldgamesitalia.net/

PSYCLAPSE'S

BALLISTIX

In un ipotetico colosseo del futuro dei rozzi esseri fanno a gara per assistere ad un duello tra due contendenti di opposte fazioni nel popolarissimo sport denominato Ballistix

Tale sport è molto semplice da spiegare ma difficile da padroneggiare: si tratta di indirizzare una sfera nella porta avversaria un determinato numero di volte prima che ci riesca l'altro... L'unico modo a voi possibile per alterare la traiettoria della sfera è quello di scaricarle addosso delle palline in modo da spingerla a furia di rimbalzi... Per farlo ogni giocatore ha a disposizione un cursore che permette di scegliere la posizione da cui effettuare il tiro nell'ambito dell'area visibile... La direzione impressa alle palline da voi controllate è specificata direttamente dal computer in modo che vada a centrare la posizione esatta in cui si trova la sfera al momento del tiro... La qual cosa costringe a tenere una distanza sufficientemente bassa dalla sfera se si vuole essere sicuri di beccarla, specialmente se viaggia a velocità warp... Questa, infatti, fin dall'inizio del gioco viene scagliata furiosamente nel campo da una mano aliena mantenendo un movimento ritmico orizzontale fino al primo ostacolo... Tra gli ostacoli ovviamente rientrano le vostre numerosissime palline (ogni giocatore può tirarne fino a 18 per volta,a seconda delle opzioni) e non mancano cose tipo respingenti, frecce, magneti,buche e altre stramberie importate dal mondo dei flipper... Ad esempio le frecce imprimono alla sfera un'accelerazione bestiale nel verso indicato, i tunnel la inglobano momentaneamente proteggendola dai vostri tiri, gli "splitter"esplodono una decina di palle in tutte le direzioni, ecc... Tutti questi elementi tendono a crescere di numero man mano che si sale nei livelli,aggiungendo situazioni flippereggianti a quello che sembrava un bizzarro calcio futuristico, per la gioia degli amanti del casino più puro... Magarifosse finita qui! Macché, dobbiamo aggiungere che il pavimento piastrellato è occasionalmente ricoperto di strani simboli dai diversi effetti... Alcuni si limitano a darvi punti, altri a rallentarvi le azioni,altri ancora pensano molto premurosamente a sbarrarvi la porta per qualche istante, e così via... In tutta questa confusione manca all'appello il ricco menu di opzioni tramite il quale si può scegliere il numero dei giocatori(nel caso di uno la sfera tenderà continuamente a dirigersi verso la vostra porta), il numero massimo di palle, la forza di gravità, il numero dei goal e dei match necessari per vincere, e altro ancora... Se quindi non vi spaventa l'idea di districarsi nel caos vi serve un PC con drive da 5 1/4, grafica CGA o EGA e almeno 512K RAM.



PC

Ricordate la versione ST? Buona grafica, buono scroll, buona velocità, gioco scarso... Qui siamo di fronte a ben di peggio: la grafica è un pochino peggiore perché utilizza un numero ridotto di colori, l'algoritmo di animazione non riesce assolutamente a muovere troppi oggetti senza rallentare il gioco, così nel modo a due giocatori è un rallentamento solo e questo capita occasionalmente anche in quello a uno... Per fortuna lo scroll è uno dei migliori mai visti su questa macchina ma lascia dell'amaro in bocca il fatto che le cose siano state fatte bene solo a metà... Il gioco è naturalmente invariato e, come tale, caotico, imprevedibile e fortunoso... Aspettiamo nuove(e migliori) proposte dalla Psyclapse

Globale 51%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

Col DOSSIER completo su Bubble Bobble, ecco gli

BUBBLE BOBBLE (Taito/Coin-op)

Fino a qualche tempo fa pensavo che l'epopea di questo coin-op non avesse mai fine, ma mi sono dovuto ricredere quando ho visto finalmente arrivare in Redazione il tanto agognato, definitivo, dossier su Bubble Bobble della Taito (il famosissimo gioco da Bar).
Qui di seguito troverete tutto ciò che avreste sempre voluto sapere sul vostro coin-op preferito (beh, fino a qualche tempo fa...) e non avete mai letto su di una rivista di videogames.
E stata dura, ma ce l'abbiamo fatta! Siamo riusciti a "condensare" in poche righe tutto ciò che c'è VERAMENTE da sapere su questo incredibile videogame che, anche a diversi anni dalla sua prima uscita nei Bar di tutto il mondo, riesce ancora a fa parlare di sé.
Dimenticate tutto ciò che avete precedentemente letto in proposito, QUESTI sono i veri trucchi SICURAMENTE FUNZIONANTI per Bubble Bobble, non stupide fandonie!
Orbene, ripassatevi mentalmente la "mappa" della vostra città e cercate di ricordare dove avete visto un Bubble Bobble l'ultima volta, poiché dopo aver finito di leggere ciò che segue, vi alzerete di scatto dalla vostra sedia e vi precipiterete a sperimentare di persona le nuove conoscenze appena acquisite.
Le cose da sapere sono molte, quindi annotatevi le informazioni più importanti su carta (sempre se non volete portarvi TGM in giro per i meandri della vostra città).

Squillino le trombe, rullino i tamburi, lo spettacolo sta per cominciare...

POWER-UP

Attivare questo trucco significa iniziare una partita come se aveste già preso tutte le caramelle ad eccezione di quella viola. Inoltre avete anche la supervelocità sin dall'inizio.
Per attivare il power-up bisogna eseguire una sequenza di movimenti con il joystick e i tasti della console stessa. La sequenza è questa:
sinistra, salto, sinistra, player 1, sinistra, bolla, sinistra, player 1

ORIGINAL GAME

Come è risaputo, al 20', 30', 40' e 50' schermo appare una porta bonus. Questo a condizione che almeno uno dei due draghetti non sia mai deceduto. Eseguendo la sequenza di movimenti riportati di seguito, ossia attivando l'original game, le porte appariranno anche se si perdono molte vite.
La sequenza da eseguire è:
bolla, salto, bolla, salto, bolla, salto, destra, player 1

SUPER BUBBLE BOBBLE

Per finire VERAMENTE questo coin-op, bisogna completare i "primi" 100 schermi, decifrare le scritte nelle porte segrete (procedimento spiegato in seguito), modificare il coin-op in SUPER BUBBLE BOBBLE e portare a termine anche quest'ultimo.

ALEX COMPUTER MAIL SERVICE

A2000 L. 2.250.000
PC40 III L. 3.880.000

TEL.011/7730184

ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE

AMIGA

ARCHIPELAGOS	L. 69.000
MICROPROSE SOCCER	L. 49.000
NEW ZEALAND STORY	L. 39.000
GUNSHIP	L. 59.000
RED HEAT (DANKO)	L. 39.000
TV SPORTS: FOOTBALL	L. 59.000
LORD OF THE RISING SUN	L. 69.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
POPULOUS	L. 45.000
SUB BATTLE SIMULATOR	L. 29.000
MANHUNTER	L. 59.000
SPACE QUEST II	L. 47.000
LEISURE SUIT LARRY	L. 49.000
GOLD RUSH!	L. 49.000
KING'S QUEST 1 2 3	L. 59.000
BLOOD MONEY	L. 59.000
KICK-OFF	L. 29.000
OPERATION WOLF	L. 29.000
ROCKET RANGER	L. 59.000
R-TYPE	L. 49.000
ELITE	L. 49.000
ROBOCOP	L. 39.000
DRAGON NINJA	L. 39.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 25.000
PERSONAL NIGHTMARE	L. 69.000
VIGILANTE	L. 25.000
BATTLETECH	L. 49.000
BISMARCK	L. 59.000
INDIANA JONES	L. 25.000
UMS	L. 49.000
SUPER HANG-ON	L. 49.000
DUNGEON MASTER	L. 49.000
1943 MIDWAY	L. 18.000
ARTHUR (INFOCOM)	L. 49.000
RVF HONDA	L. 59.000
POULOUS DATA DISK	L. 21.000
DAILY DOUBLE HORSE R.	L. 39.000
TEST DRIVE II -THE DUEL-	L. 42.000
TEST DRIVE II DATA DISK	L. 24.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 42.000
FALCON F-16 DATA DISK	L. 49.000
BLOODWYCH	L. 59.000
SLEEPING GODS LIE	L. 49.000
BARBARIAN II	L. 39.000
WATERLOO	L. 59.000

UTILITIES

LOGISTIX	L. 120.000
CAO-3D	L. 145.000
TEXTCRAFT PLUS	L. 145.000
X-CAD	L. 700.000
PHOTOLAB	L. 269.000
KINDWORDS 2.0	L. 109.000
MATH AMATHION	L. 79.000
AMIGA TOTO	L. 69.000
SUPERBASE PERSONAL	L. 190.000
SUPERBASE PROFES.	L. 399.000
64 EMULATOR II	L. 169.000
INTRO CAD	L. 107.000
COMIC SETTER	L. 149.000
MOVIE SETTER	L. 149.000
CLOANTO C-1 TEXT	L. 69.000

ATARI ST

KICK OFF	L. 29.000
WILLOW	L. 49.000
THE RUNNING MAN	L. 29.000
BARBARIAN II	L. 39.000
MICROPROSE SOCCER	L. 49.000
DEJA VU II	L. 49.000
CRAZY CARS II	L. 29.000
AFTER BURNER	L. 39.000
CHIGAGO 30' S	L. 29.000
VICTORY ROAD	L. 39.000
SUPER HANG ON	L. 36.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
GUNSHIP	L. 59.000
INDIANA JONES	L. 29.000
RED HEAT (DANKO)	L. 39.000
RVF HONDA	L. 59.000
RAINBOW WARRIOR	L. 59.000

MS DOS

F19 STEALTH FIGHTER	L. 99.000
SENTINEL WORLDS 1	L. 59.000
FAST BRECK	L. 35.000
688 ATTACK SUB	L. 72.000
OUT RUN	L. 29.500
U.M.S.	L. 49.000
GUNSHIP	L. 69.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 59.000
TEENAGE QUEEN	L. 37.000
BLACK CAULDRON	L. 49.000
ZAK MC KRACKEN	L. 49.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
SPACE QUEST III	L. 59.000
POLICE QUEST II	L. 49.000
KING'S QUEST IV	L. 69.000
MANHUNTER	L. 59.000
GOLD RUSH!	L. 49.000
F 16 FALCON AT	L. 89.000
BALANCE OF POWER	L. 48.000
HOSTAGES	L. 37.000
FIRST OVER GERMANY	L. 69.000
DEMON'S WINTER	L. 59.000
BILLIARDS SIMULATOR	L. 40.000
KING'S OF THE BEACH	L. 69.000
WATERLOO	L. 59.000
WILLOW	L. 49.000
CURSE OF THE AZURE BONDS	L. 69.000
CRAZY CARS II	L. 39.000
HUMAN KILLING MACHINE	L. 29.000
TEST DRIVE II -THE DUEL-	L. 42.000
TEST DRIVE II DATA DISK	L. 24.000
SWORD OF ARAGON	L. 69.000

UTILITY

LOGISTIX	L. 170.000
SUPER BASE PERSONAL	L. 150.000
INSTANT PAGES	L. 45.000
KARATO	L. 690.000
MINI OFFICE PERSONAL	L. 70.000

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI.

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

Come al solito, la procedura da seguire corrisponde ad una sequenza di movimenti che sono:
player 1, salto, bolla, sinistra, destra, salto, player 1, destra
Il vostro amato-odiato coin-op si "trasformerà" in un altro: la morfologia degli schermi rimarrà praticamente immutata ma cambieranno i colori e la difficoltà generale.

ATTENZIONE: esistono numerosi esemplari di Bubble Bobble resi "Super" permanentemente: non preoccupatevi, tutti i trucchi funzionano in egual modo alla perfezione.
Ricordate che le varie sequenze di movimenti vanno ESCLUSIVAMENTE effettuate al termine della DEMO, quando appare la scritta (Super) Bubble Bobble.
Le varie sequenze possono essere anche combinate tra di loro, ossia eseguite tutte nella stessa partita. Il procedimento è semplice: eseguitene una qualsiasi, aspettate la fine della DEMO e passate alla sequenza di movimenti successiva.

TABELLONE DEGLI HIGH SCORES

Inserendo nel tabellone dei punteggi delle sigle particolari si ottengono effetti inimmaginabili nella partita successiva...
SFX
I.F
NTJ
... (non funziona nel Super Bubble Bobble)
NSO
KIM

EXTEND
Per "realizzare l'extend" si intende raccogliere tutte le lettere che insieme compongono la parola stessa ed ottenere una extra-life in omaggio.
Per far sì che in un determinato schermo compaiano più lettere del solito è

CENTRO SOFT

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER
Tel. (02) 8463905

COMMODORE
AMIGA 500, 1000, 2000
SINCLAIR
COMPATIBILI IBM
STAMPANTI

VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA

NOVITA'
Vendita per corrispondenza

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

necessario eseguire una procedura particolare lo schermo PRECEDENTE. In pratica dovete riuscire a far esplodere più nemici insieme ottenendo molti punti-bonus. Per fare ciò, racchiudete nelle bolle più nemici che riuscite, poi fatele esplodere: otterrete un bonus che deve essere da un minimo di 4000 fino a 64000 punti.
Nello schermo successivo, usciranno molte bolle-lettera ma, di solito, non tutte quelle che servono a voi: non preoccupatevi, aspettate il messaggio HURRY UP e come d'incanto le bolle si trasformeranno in altre molto più utili per permettervi di realizzare l'extend.

PUNTEGGI

Al termine di ogni schermo, ossia quando esplode l'ultimo nemico, tutte le bolle VUOTE si trasformano in oggetti bonus se è verificata una particolare condizione: se la SECONDA e la TERZA cifra a partire da DESTRA del vostro punteggio sono UGUALI.
Ad esempio, un punteggio che darebbe dei bonus e: 32660.
Infatti, come è facilmente constatabile, sia la 2' che la 3' cifra a partire da destra sono un 6.
Praticamente ogni coppia di numeri corrisponde ad un codice e la tabella seguente mette in relazione ogni coppia di numeri e l'effetto corrispondente:

CODICE	EFFETTO
00	patatine
11	gelati
22	budini
33	panini
44	fette di torta
55	torte con ciliegine
66	birre
77	lecca lecca
88	coni alla panna
99	ghiaccioli

IL SEGRETO DELLE PORTE

Se almeno uno dei due giocatori non perde neanche una vita fino al 20' schermo, compare la silver door che conduce ad una stanza con 36 diamanti da 10000 punti l'uno. Altre due simili compaiono al 30' e al 40' schermo, mentre al 50' compare un "portone" che fa saltare direttamente al 70' (sempre a patto che almeno un giocatore non abbia mai perso una vita fin lì). In ogni stanza vi sono delle lapidi con delle iscrizioni apparentemente senza senso: invece un senso ce l'hanno, eccome!
La prima riga di ogni lapide rappresenta l'alfabeto inglese con caratteri "ridefiniti" e le successive rappresentano il messaggio stesso. Ecco i messaggi già decifrati per voi!
- Prima porta (20' schermo):
"If you want to become the old figure, use the power of your friendship, and fight with me!"
- Seconda porta (30' schermo):
"I enclose these magical medecine here, because those are my worst fears..."
- Terza porta (40' schermo):
"If you want to get back your love of truth, you must help each other until the last..."
Questi messaggi sono di ben poco aiuto per completare il gioco, ma nella schermata finale, dopo il (lungo) elenco dei programmatori, compare una lapide con una iscrizione. Questa, decifrata, consiste in una sequenza di lettere che sono: S, J, B, L, R, J, S, R.
Queste lettere corrispondono ai movimenti da compiere con la console già spiegati in precedenza (Super Bubble Bobble) e corrispondono ai movimenti:

S=start (player 1)
J=jump (salto)
B=bubble (bolla)
L=left (sinistra)
R=right (destra)

Con questo è proprio TUTTO, spero che riusciate a recuperare un esemplare di Bubble Bobble da usare come cavia da esperimento!
READY... SET... GO!

Chiaberge Cristian - TORINO
Vitali Silvio - BOLOGNA

SoftMail

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- ⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- ⇨ Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- ⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- ⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessori

Dischetti TDK & bulk	*tel.*
Flicker master	29.000
Joysticks	*tel.*
Mouse cat	19.000
Mouse doctor	25.000
Mouse house	20.000
Mouse mat	22.500
Pc mouse	125.000
Touch-n-it	25.000

Libri, hint & tips

Adv. dungeons & dragons	*tel.*

libroGAME® & roleGAME	*tel.*
Masters collection/Epyx 19.000	
Neuromancer	19.000
Quest for clues II	39.000
Ultima IV	19.000
688 Attack sub	19.000

Amiga

Action fighter	39.000
Add: Hillsfar	59.000
Altered beast	49.000
Archipelagos	69.000
Aspar (GP Master)	18.000
Astaroth	29.000
Bangkok knights	49.000
Barbarian II *	39.000
Basketball	49.000
Batman: the movie	29.000
Beach volley	39.000
Castle warrior	29.000
Dogs of war	29.000
Dungeon quest	79.000
Dynamite dux	49.000
Femme fatale VM18	59.000
Fiendish Freddie's	49.000
Fighting soccer *	18.000
Future wars *	**29.000**
Ghostbusters II	tel.
Honda rvf 750 *	59.000
Indy: the last crusade	25.000
It comes from the desert	tel.
King quest III	69.000
Knight force	29.000
Lancaster *	**19.000**
Life & death	tel.
Manchester united	tel.
Oil imperium	29.000
Paper boy	29.000
Photon paint 2.0	215.000
Planet of lust VM18	55.000
Power drift	tel.
Power struggle	29.000
Predator	49.000
Red lightning	69.000
Robocop	39.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Shadow of the beast Contiene T-Shirt	69.000
Scenery Hawaiian	39.000
Shinobi	29.000
Sim city 1.1	65.000
Slayer	18.000
Sleeping gods lie *	49.000
Space ace	tel.
Space quest III	69.000
Star wars trilogy	29.000
Steel	18.000
Strider	18.000
Sword of twilight	59.000

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano

Tank attack *	39.000
The games: summer ed.	25.000
The untouchables	tel.
Triad vol. 2	39.000
Turbo outrun	tel.
Vigilante	25.000
Virus killer 2.1 * (anche per virus appesi)	**29.000**
Xenophobe	59.000
Xenon II	39.000
1943 Midway	18.000

Apple IIGS (Disco 3")

Balance of power 1990	tel.
Test drive II	65.000
California challenge	29.000

Apple IIe, IIc (Disco 5")

Ghostbusters	29.000
Space quest II	69.000
Test drive	59.000

Atari st

Barbarian II *	39.000
Batman: the movie	29.000
Blood money	49.000
California games	29.000
Castle warrior	29.000
Dynamite dux	39.000
Honda rvf 750 *	59.000
Indy: the last crusade	29.000
Leisure suit Larry	69.000
Manhunter II (S.F.)	59.000
Oil imperium	29.000
Paper boy	29.000
Police quest	69.000
Power drift	tel.
Rainbow warrior	59.000
Robocop	39.000
S.E.U.C.K. *	tel.
Scenery Hawaiian	39.000
Shinobi	29.000
Space ace	tel.
Speedball	49.000
Strider	29.000
Stunt car racer	49.000
Super wonderboy *	39.000
Virus killer	29.000
Tank attack	39.000
Xenon II	39.000

Macintosh

Scenery Hawaiian	39.000
Sim city	75.000
Space quest II	69.000
Super hang-on	79.000
Titan	55.000

Ms-dos (Disco 5")

Action fighter	39.000
Add: curse of azure...	69.000
Antiriad/Barbarian *	tel.
Barbarian II *	tel.
Corvette	69.000
F-15 strike eagle II	79.000
Heavy metal	79.000
Jetfighter	89.000
Instant facilities loc. (richiede Flight Sim. 3.0)	55.000
Scenery Hawaiian	39.000
Sim city	75.000
Starglider II	79.000
The cycles GP racing	69.000
Thud ridge	75.000
Virus killer *	29.000
Per le versioni su 3"	*tel.*

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
TGM		Spese di spedizione Lit.	5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero _____ scad. _____
Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Pv ___ Tel. _____
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE

Il data base di TGM vi fornirà mese per mese un breve riassunto dei giochi recensiti che abbiano qualcosa di interessante da dire. Non sono per forza tutti dei 90% e oltre, ma tutti hanno qualcosa di particolare. Nella lista ne compare almeno uno per ogni genere. Fate buoni acquisti, e non date colpa a noi: uomo avvisato, mezzo salvato!

N.B. Il primo numero dopo la scritta TGM indica il numero della rivista sul quale è apparsa la recensione, il secondo numero indica invece la pagina.

BARBARIAN II

Un picchiaduro con risvolti d'arcade-adventure che è già diventato leggenda. Barbarian II è il seguito di un gioco che aveva fatto molto scalpore e che torna adesso in versione ancora più ricca sia per la parte grafica, sia per quella sonora. 4 livelli mozzafiato in un gioco di grande azione e fluidità. TGM 7/40

BATTLE CHESS

Per chi ama gli scacchi, questo programma è un grande spasso, per chi non li ama, è uno spasso lo stesso. Battle Chess è una partita a scacchi animata con sonoro digitalizzato dove ogni pezzo uccide l'avversario con una serie di sequenze divertentissime. Si può giocare anche via modem. Un gioco da collezione. TGM 3/34

BATMAN

La Batmania ha preso tutti, videogiocatori compresi. 5 livelli avvincenti e ben realizzati che comprendono due situazioni di platform-game, due di guida automobilistica e un puzzle del tipo master-mind. Adatto ai batmaniaci e non. TGM 14/18em. Un gioco da collezione. TGM 3/34

BILLIARD SIMULATOR

La simulazione del gioco del biliardo in una versione molto curata e realistica che la Infrogames ci offre (Attenzione: ne esiste una versione della ERE International che nulla ha a che vedere con questa). In questa simulazione potete muovervi intorno al tavolo, scegliere la stecca, decidere il punto d' impatto sulla palla. Una simulazione molto ben fatta. TGM 6/53

BIONIC COMMANDOS

Una conversione quasi perfetta dall'omonimo coin-op. Un platform game in cinque livelli più quello finale. Una corsa contro il tempo per fermare il missile del Giudizio Universale. Azione coinvolgente per un arcade ormai classico. TGM 1/32 e 2/39

BOMBUZAL

Un puzzle stranissimo e divertente dove un personaggio a forma di patata deve disinnescare delle bombe. Sembra facile se non fosse per le pedane che scivolano, quelle che si distruggono, quelle che si spostano e tante altre ancora. Un gioco scervellotico molto coinvolgente. TGM 4/30

CARRIER COMMAND

Un gioco d'azione e di strategia che ha per protagonista una portaerei alle prese con la conquista di 64 isole fonte d'energia per il futuro. Un gioco con grafica tridimensionale molto curata. Un'animazione fluida in un videogioco complesso e intrigante che vi prenderà subito. TGM 2/36

COLOSSUS CHESS X

Una partita a scacchi col computer caratterizzata da una grande dote: quella di adeguarsi al livello del giocatore! Moltissime opzioni e la possibilità di crearsi un proprio libro di aperture. Grazie alle sue caratteristiche resta sempre attuale, anche per i giocatori più esperti. TGM11/90

CYBERNOID

155 schermi di azione frenetica da sala giochi che vi terranno impegnati per lungo tempo. Uno "spara e fuggi" a scorrimento orizzontale in un labirinto ben disegnato e coinvolgente. TGM 3/46

DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE

Una simulazione sportiva capitanata da Daley Thompson in persona, digitaliz zato e animato. Con un movimento frenetico di joystick a destra e a sinistra dovrete riuscire a superare dieci prove indossando le scarpe adatte a ogni gara e subendo le critiche o i complimenti dei giornali. Un ottimo gioco malgrado il prezzo di sole 29000 lire. TGM 3/58, 4/29, 8/46

DARK SIDE

Un arcade che vuole tanta logica per essere risolto. 18 settori da esplorare difficili da risolvere e difficili da dimenticare. Un gioco da assuefazione che tutti i possessori di PC dovrebbero possedere. TGM 5/30

DUNGEON MASTER

Un vero e proprio RPG (Role Playing Game) che vi impegnerà per mesi e mesi. Intrappolati fra le prigioni sotterranee di un castello, dovrete ritrovare il Bastone di Fuoco che vi condurrà all'uscita. Un gioco di altissimo livello dove intricati labirinti e mostri d'ogni sorta vi ostacoleranno e dove dovrete affrontare le minacce della fame e della sete. Combatterete con armi e magia in un gioco di ruolo senza precedenti. TGM 8/38

ELIMINATOR

Una gara tutt'azione su strade intricate, ostacoli strambi e bonus sparsi dappertutto. Un gioco molto piacevole e veloce, alimentato da una musica altrettanto incalzante. Tanta cura ai dettagli in un gioco così pazzo da permettervi di correre anche sul soffitto! TGM 2/28

ELITE

Questo gioco fece la sua prima apparizione sul BBC Electron. Fu un grandissimo successo a causa dell'intelligenza delle regole e dell'utilizzo della grafica vettoriale. Un gioco di compravendita ambientato nello spazio dove dovrete decidere se guadagnare molto con l'onestà o con la violenza. Un gioco magnifico che "dura una vita", come dicono gli inglesi, perché il vostro compito, appunto, è quello di vivere. TGM 3/47, 5/48

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COLLECTION

■ F15 STRIKE EAGLE II

La MicroProse ci riprova con un simulatore di volo davvero eccezionale. Forse è il migliore mai realizzato fino ad oggi, e ciaramente l'esperienza insegna. Grafica vettoriale piena, colori incredibili nella versione per PC ingrafica VGA. Cura dei particolari e velocità. Un simulatore da non perdere per gli appassionati e per chi vuole dimostrare che il proprio computer sa fare molto di più che limitarsi a giocare. TGM 14/32

■ F-16 COMBAT PILOT

Grande simulazione della Digital Integration di quel gioiello d'aereo chiamato Falcon. Non troppo difficile per i principianti grazie ai livelli per l'apprendimento, questo simulatcre di volo offrirà grandi emozioni per gli appassionati del genere. TGM 7/45

■ F-16 FALCON

Il più bel simulatore di F-16 mai apparso su computer. La versione Amiga è senza dubbio la migliore. Dodici missioni da compiere e parecchi livelli da raggiungere in un gioco che riproduce fedelmente la realtà. Utilizzato per le esercitazioni strategiche dagli stessi piloti del Pentagono, Falcon si rivelerà presto una passione a cui sarà difficile sottrarsi. Potete giocare anche via modem con altri computer. TGM 6/34

■ FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O' FUN

Un multievento circense che finalmente fa ridere. Un cartone animato che vi riserva davvero parecchie sorprese. Una serie di comiche che difficilmente si possono vedere su di un computer. Vale la pena almeno per il divertimento. TGM 12/30

■ FORGOTTEN WORLDS

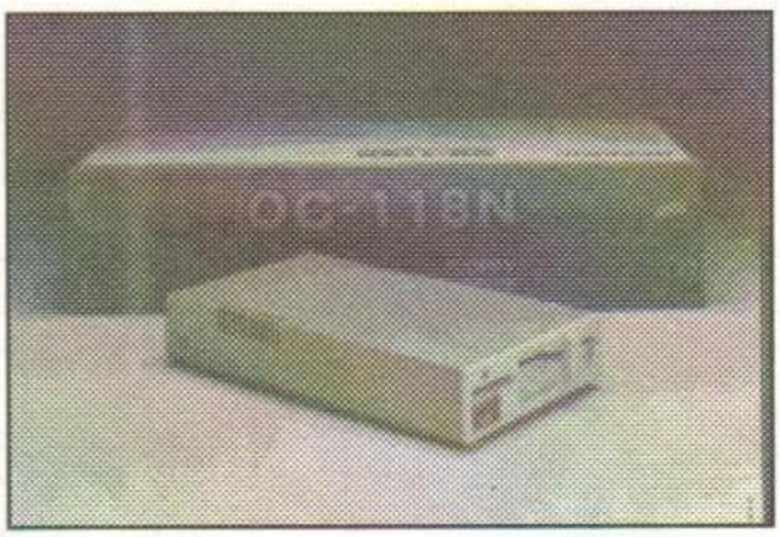
Di questo shot'em up si è molto parlato, soprattutto per la similitudine con il coin-op. I fondali curatissimi (meno gli sprite) e l'impegno vi coinvolgeranno in una sfida all'ultimo mondo, con un cambio improvviso e avvincente di scrolling quando incontrerete il temibile Bios. TGM 10/32

■ GAUNTLET II

Dopo il successo del primo Gauntlet non poteva mancare questo seguito ancora più complicato. Una serie di labirinti dai quali non potrete mai uscire e il vostro scopo è quello di resistere il più a lungo possibile e acquistare punti (magra consolazione!). Potete scegliere di essere un mago, un'amazzone, un guerriero o un elfo e se giocate in quattro vi divertirete molto. Un classico che non si dimentica. TGM 1/35, 7/42

armonia COMPUTERS

AVVISO AI RIVENDITORI !



IMPORTIAMO DIRETTAMENTE:

Computer **XT-AT** compatibili
Stampanti da 80 e 132 colonne
Mouse - tavolette grafiche
Schede e accessori per **PC**
Tutti i prodotti **Commodore**
Drive **OCEANIC** per **C-64**, Amiga e Atari
Joystick normali e a microswitch
Dischetti 5"1/4 e 3"1/2

DISTRIBUTORI SCHNEIDER PER IL VENETO

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

ARMONIA s.n.c. - V.le Carducci, 16 - Conegliano - Tel. 0438/24918-32988 - Fax 0438/410810

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Guida Software

GOLD RUSH

Molto ben documentata, questa nuova avventura Sierra potrà appassionarvi più di ogni altra. Tre percorsi per raggiungere California e ricchezza che rendono questo gioco molto diverso ogni volta che vi cimentate. Una delle migliori produzioni Sierra. TGM 10/72

HYBRIS

Un classic sparo e fuggi spaziale a scorrimento verticale. Un gioco di grande azione, molto curato nei particolari e caratterizzato da un'ottima colonna sonora. Per chi ama questo tipo di giochi, dove sparare è dovere, un prodotto davvero ben realizzato. TGM 6/49

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE - THE ADVENTURE GAME

Sullo stile di Zak Mc Kracken arriva questo Indiana Jones. Un'avventura straordinaria con un'interfaccia utente particolarissima che non richiede l'inserimento del testo. Un acquisto fra i migliori. TGM 13/24

INTERNATIONAL KARATE PLUS

Ispirato alla più popolare arte marziale giapponese, IK+ è un'ottimo gioco che mette a disposizione 17 diverse mosse di karate da sperimentare contemporaneamente su due avversari. Il movimento dei personaggi è molto fluido e tutto risponde molto bene ai vostri comandi. Una simulazione karateka decisamente ben fatta. TGM 4/26, 7,32

JOURNEY

Un racconto interattivo dove ogni azione viene descritta come in un romanzo. Alla guida di quattro personaggi (voi rappresentate uno di loro, e precisamente quello che tiene il diario) dovrete raggiungere la montagna sacra per parlare con il mago Actrix e liberare così il popolo dalla disgrazia che lo tormentano. Un gioco di ruolo guidato interamente dal mouse, scritto benissimo e molto coinvolgente. Inoltre, grazie agli aiuti che potrete richiedere, chiunque sarà in grado di terminare l'avventura. TGM9/22

KICK OFF

Una simulazione del football che vi lascerà a bocca aperta. Piacerà anche a chi non piace il calcio. Molto realistico e davvero accattivante, Kick Off vi vedrà impegnati in una sfida all'ultimo goal contro il computer o un vostro amico. Se amate il calcio non lasciatevi sfuggire questo gran bel gioco, se non lo amate... giocatelo! TGM 10/47

LORDS OF THE RISING SUN

Una produzione Cinemaware tutta strategica ambientata nel Giappone del 1100. Voi, uno dei fratelli Minamoto, avete il compito di guidare le vostre truppe contro i generali delle famiglia nemiche per prendere il potere dello Stato e diventare Shogun. Per chi ama la simulazione mista ad arcade, il meglio. TGM 10/36

MANHUNTER - NEW YORK E SAN FRANCISCO

Un'avventura firmata Sierra molto diversa dal solito. Scelti da un gruppo di alieni stabilitisi a New York, dovete indagare sulle abitudini degli umani per poter riferire tutto agli Orbs (gli alieni, appunto) e lasciare così a loro la possibilità di invadere la città. Contrariamente a tutte le altre avventure, come in Deja Vu dovete spostarvi col mouse sul video per eseguire le azioni, senza utilizzare la parte testuale. Un gioco lungo con un concetto interessante adesso con in più il seguito. TGM 4/46 TGM 13/70

OPERATION WOLF

Definita una delle migliori conversioni da Coin-op, Operation Wolf è ricco di effetti e dotato di un'ottima grafica. Giocato in soggettiva (cioè voi vedete sul video esattamente quello che vedreste se vi trovaste in quella situazione), dovete muovere il mirino del vostro Uzi per uccidere tutti i nemici che vi appaiono sullo schermo. Un gioco dinamico e coinvolgente che piace subito. La versione migliore è quella Amiga espanso a 1 Mb. TGM 5/50

POPULOUS

Un concetto nuovissimo per un gioco. Qui impersonate Dio o il diavolo, come preferite, e lo scopo è chiaramente quello di portare a voi la maggior parte di adepti. Dovrete rendere il terreno coltivabile per facilitare la vita agli uomini, così come potrete creare catastrofi naturali per annientarli. Un gioco malefico e terribilmente entusiasmante che ha fatto parlare molto di sé. TGM 8/28

RAINBOW ISLAND

Il seguito di Bubble Bobble che riprende fedelmente la versione del coin-op . Un platform game verticale molto colorato che richiede un bel po' di strategia per essere portato a termine. A colpi di arcobaleni dovrete riuscire a raggiungere un totale di dieci isole per riuscire a liberare i genitori dei protagonisti. TGM 12/29

ROBOCOP

Basato sulla trama del film omonimo, un arcade ai massimi livelli grafici e sonori. Molto simile alla versione da bar, Robocop appassionerà i simpatizzanti del joystick che, calati nei panni di Alex Murphy, alias robocop, faranno di tutto per eliminare gli artefici di un complotto mortale. Forza Alex! TGM 9/36

ROCKET RANGER

Una produzione Cinemaware tra le migliori. Ispirato a una serie televisiva, Rocket Ranger è un gioco di strategia e di azione che vi metterà difronte all'avanzata dei nazisti. Dovrete riuscire a bloccare il loro sogno di dominare il mondo recuperando per tempo i cinque pezzi del missile che vi porterà sulla luna nella base segreta dei nemici. In giro per il mondo vi troverete a dover affrontare molte situazioni in una specie di romanzo c he cambia a ogni partita. TGM 3/56

S.E.U.C.K.

(Shoot'em Up Construction Kit)
Il programma per eccellenza per costruire i propri shoot'em-up con tanto di fondali, sprite ed effetti sonori. Un classico che fece la sua prima apparizione per il Commodore 64 e che potrete trovare adesso per Amiga con tanto di ottimo manuale in italiano. TGM 12/56

SHADOW OF THE BEAST

13 livelli di scrolling parallattico nella versione Amiga e una musica di grande atmosfera per un gioco davvero particolare ambientato in un mondo fantastico. Strategia e prontezza di riflessi per uno dei migliori prodotti usciti recentemente sul mercato. TGM 13/20

SPHERICAL

Intrappolato in 100 livelli a difficoltà crescente, un mago deve recuperare la sua sfera magica creando rocce che gli permettono di raggiungerla attraverso i vari piani. Un puzzle non sempre semplice, sullo stile di Salomon's Key. Chi ama pensare prima di muovere il joystick tro-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

verà pane per i suoi denti. TGM 11/89

STARGLIDER II

Un gioco dalla grafica vettoriale e straordinaria che per molti è già diventato un mito. Alle prese con lune, pianeti e galassie, dovrete condurre la vostra navicella alla ricerca di oggetti sparsi per l'universo. Una specie di simulazione spaziale a cui si aggiungono strategia e azione. Il miglior gioco di questo genere. TGM 2/22

SUPER HANG-ON

Una splendida gara motociclistica che vi vedrà protagonisti di lunghi giri intorno al mondo. Grafica fluida e sce nari realistici vi cattureranno già dalla primissima partita. Un gioco distensivo che vi farà passare ore davanti al video nel tentativo di arrivare al traguardo. Decisamente migliore rispetto a Out Run, Super Hang-On vi offre anche quattro diverse colonne sonore molto belle. TGM 2/25, 8/65

THE NEW ZEALAND STORY

Un gioco tondo tondo che ha fatto furore in sala giochi torna sugli schermi di Amiga ed St più colorato che mai. Per chi ama questo tipo di giochi sarà un acquisto felice perché la versione home riproduce davvero fedelmente quella del coin-op. TGM 12/28

ULTIMA V

La quinta puntata di una saga ormai mitica. Un role-playing game che ha appassionato fin dall'uscita di Ultima IV milioni di video giocatori. Fra spade e magie dovrete riuscire a risolvere quest'avventura di ruolo che vi appassionerà moltissimo, soprattutto se siete già giocatori di quella precedente. TGM 2/20

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Un simulatore be llico senza precedenti. Completissimo e decisamente appassionante, UMS vi propone battaglie di ogni genere inventate e non. La grafica è molto schematica, ma è l'ideale per una guerra combattuta a tavolino. Un grande gioco di simulazione che non vi stancherà, anche perché esistono dei dischetti venduti a parte contenenti battaglie già prestabilite. TGM 5/54

WAR IN MIDDLE EARTH

Per gli amanti del fantasy e di Tolkien in particolare, ecco un gioco ben strutturato, complesso e facile da giocare al tempo stesso, realizzato benissimo in tutte le versioni. Basato sulla storia del Signo Degli Anelli, War In Middle Earth è guidato dal mouse e ha in sé tutti i pregi e i piaceri tipici dei giochi di ruolo. Un acquisto giusto per gli amanti di questo genere. TGM 9/32

XENON II MEGABLAST

Uno shot em-up incredibile con una musica di grande effetto. Cinque livelli incredibile con uno scrolling verticale parallattico e grafico molto dettagliata. Uno dei migliori nel suo genere. TGM 13/25

ZANY GOLF

Una nuova dimensione per chi gioca a minigolf. Dieci buche divertentissime e coloratissime per una sfida fuori dal normale che terrà impegnati fino a quattro giocatori. Un gioco originale che sfrutta bene il computer e che vi potrà divertire per molte ore. TGM 8/32

"La ditta Cipolla Antonio, corrente in Lucca Via Vittorio Veneto 26

preso atto

che la duplicazione e la commercializzazione di copia in edizione non originale di programmi software Amiga per computers Commodore, dei quali titolari dei diritti di riproduzione e distribuzione esclusiva per l'Italia è la C.T.O. s.r.l. con sede in Zola Predosa (BO) Via Piemonte 7/F, costituisce violazione della Legge 11/4/1941 n. 633 che tutela il diritto d'autore sulle opere summenzionate spettante, nel caso di specie, alla C.T.O. s.r.l medesima

rende noto

di essersi impegnata a non riprodurre e porre in vendita copie comunque abusivamente riprodotte dei sopra citati programmi software, che, se da essa commercializzati, lo saranno nell'edizione originale fornita dalla C.T.O. s.r.l."

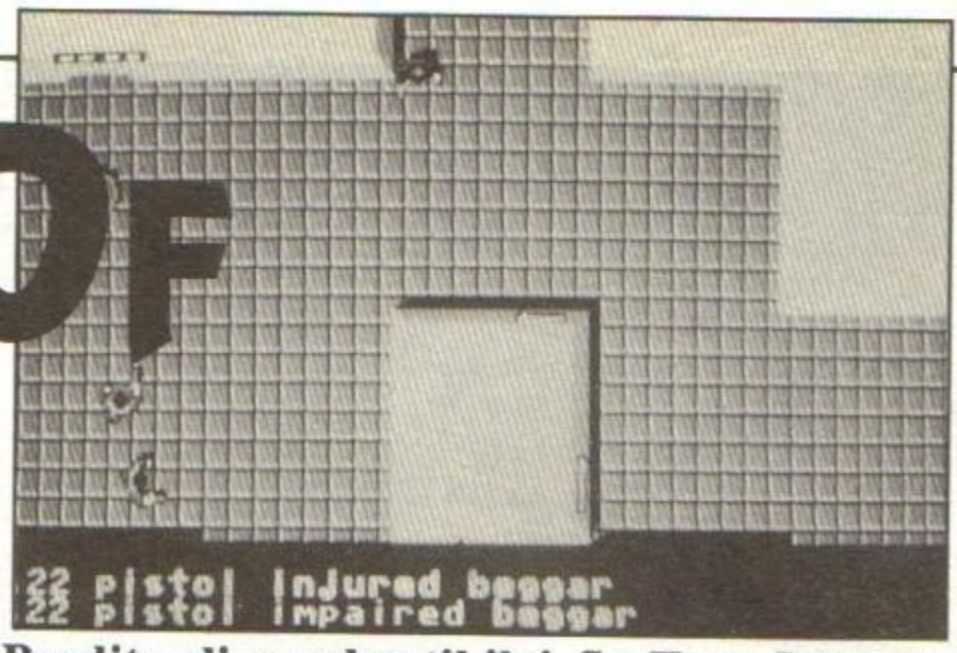
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

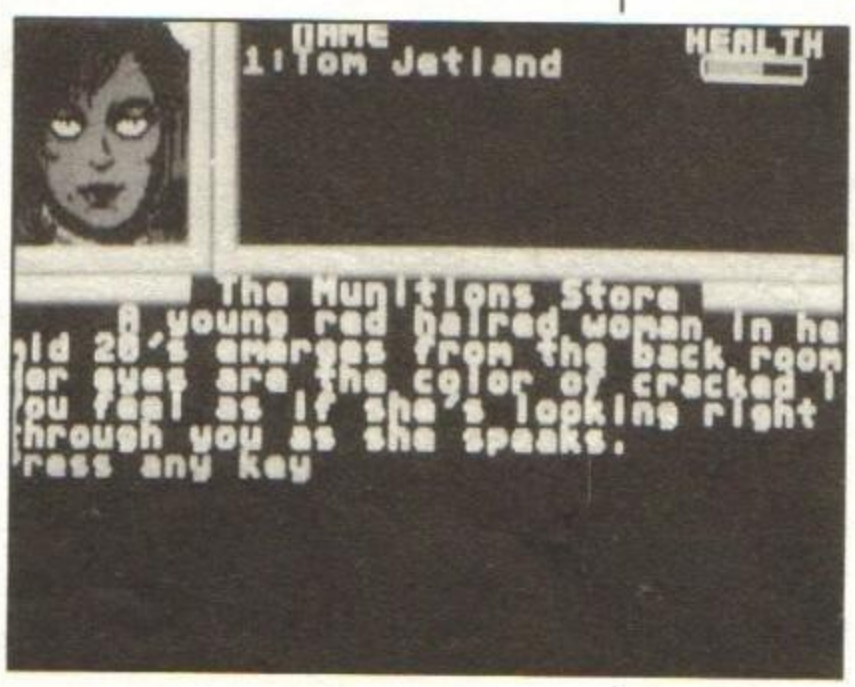
ADVENTURE

INFOCOM'S MINES OF TITAN



ALLARME!...Serbatoi forati!...Perdita di combustibile! Se Tom Jetland avesse controllato attentamente il modulo di riparazione avrebbe potuto tranquillamente continuare il viaggio, ma non lo fece e così si ritrovò pesto e dolorante sulla superficie di Titano in compagnia di due ammassi: uno di ferraglia e l'altro di cambiali da pagare per quello che era stata prima la ferraglia. Si svegliò rappezzato alla meglio su un divano nell'ufficio del Controllore minerario che esordì dicendogli: "Benvenuto su Titano, signor Jetland, e grazie di averci scelto". Jetland trattenne un "Sì, per i tuoi begli occhi!" e cominciò a spiegare i suoi guai al Controllore. Questi gli rispose che avrebbe potuto diventare un minatore, un cacciatore di taglie, o... "Qui su Titano abbiamo un problema. In breve, abbiamo perso ogni contatto con la città di Proscenium e due agenti nel tentativo di investigare. La ricompensa per la soluzione di questo mistero sarebbe molto elevata. Accettate?"

Il "Bar della sabbia" è uno dei tanti ritrovi di Primus, e ci si trova anche il nostro Tommy. Accettato l'incarico non gli rimane che cercare qualcuno che lo aiuti nella sua missione; cosa non difficile perché bar, ristoranti e saloni sono sempre affollati. Jetland può unire a sé fino a cinque persone, ma all'inizio è un signor nessuno e troverà pochi volontari.
L'avventura, come già detto, inizia nella città di Primus. Su Titano esistono tre altre città: Progeny, Parallax e Proscenium, ma quest'ultima è isolata quanto a comunicazioni e a servizi di trasporto. I trasporti sono costituiti da navette terrestri che collegano tra loro solo Primus, Progeny e Parallax, quindi per trovare Proscenium è necessario procedere a piedi sulla superficie. Tutte le città offrono gli stessi servizi: terminali, ritrovi, palestre, casinò, ospedali, posti di polizia e negozi di riparazioni. In più ci sono anche edifici che ospitano il calcolatore centrale, l'università, l'armeria, il negozio di armature, l'ingresso alla miniera, l'ufficio del Controllore, la compagnia di trasporti, il centro di addestramento e la stanza della simulazione bellica.
Tutte le città hanno ovviamente una propria planimetria e anche un proprio tasso di delinquenza: medio a Primus, basso a Progeny e alto a Parallax. Questo significa che a Parallax gli incontri indesiderati per strada sono più frequenti, le bande di nemici più numerose e i nemici più forti rispetto a Primus e Progeny. Da Primus potreste aver voglia di passare a Progeny o a Parallax, ma usare le navette vi costa 5000 crediti che all'inizio non avete; l'alternativa è andare a piedi se avete almeno una tuta Vac per persona. Quest'ultima possibilità potrebbe costarvi meno, ma Titano è grande e non troverete nessuno a indicarvi la strada,

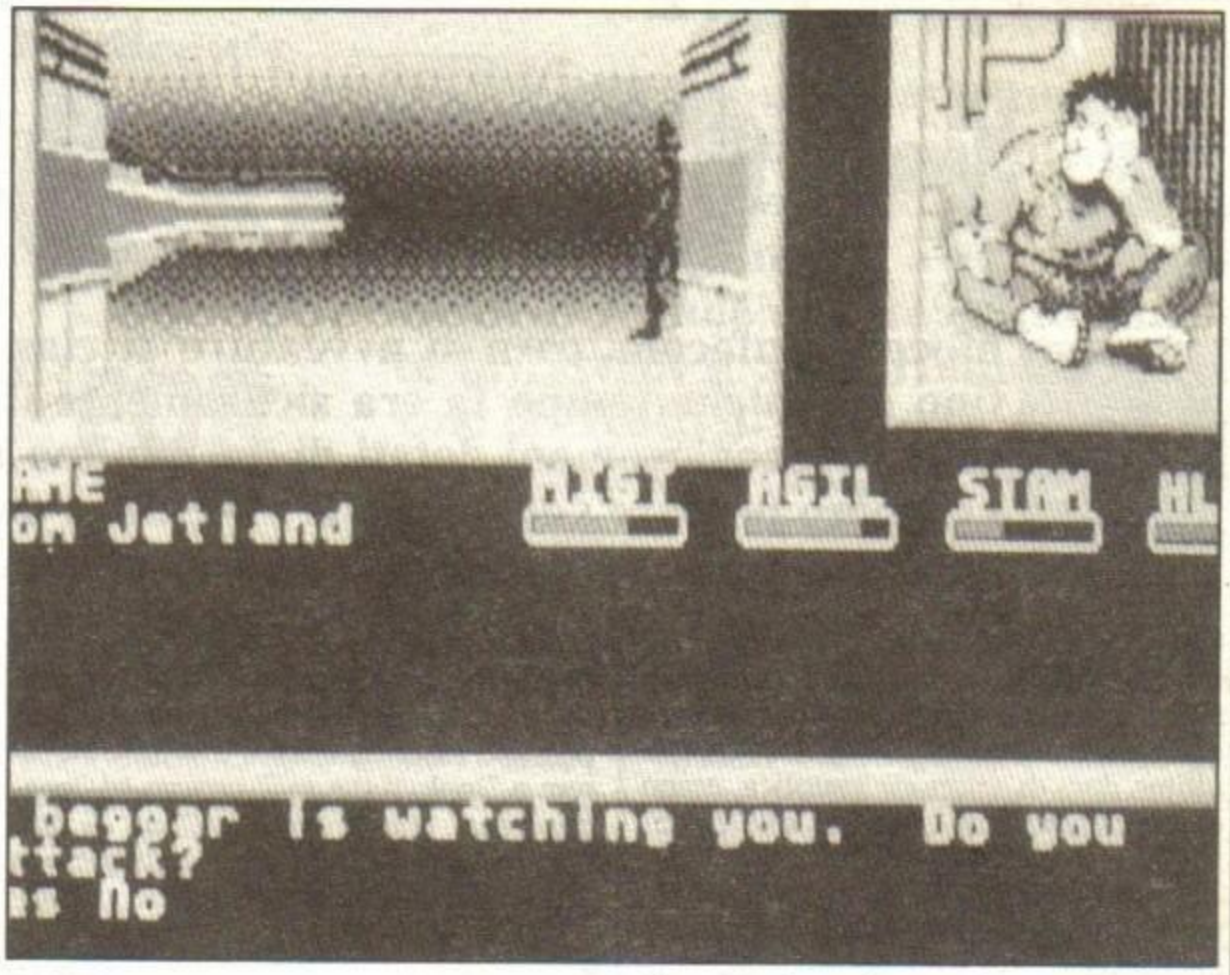


mentre tutta la fauna titaniana brama di avervi a tavola (come pranzo, naturalmente). Per difendervi servono armi e armature, che potete comprare negli appositi negozi o rubare ai nemici morti (per chi non lo sapesse questo è un gioco di ruolo).
Esistono però precisi limiti all'equipaggiamento che potete impiegare, e sono i vostri stessi uomini a sancirli. Ogni personaggio ha sei caratteristiche: forza, agilità, resistenza, saggezza, educazione e carisma, che vi vengono mostrate nel prospetto sotto forma di istogrammi. Ognuno di essi può inoltre essere addestrato per tutta una serie di scopi, come il combattimento disarmato o l'impiego di sofisticate armature servoassistite, accrescendo così le sue abilità in quei campi. Il prospetto dei personaggi mostra anche queste, sempre tramite una serie di istogrammi che vi danno un quadro completo dei vostri personaggi. Se voleste far usare un'armatura da battaglia a qualcuno che non la sa usare dovrete rinunciarci e guadagnarvi in qualche modo l'abilità relativa; lo stesso vale per l'armamento perché c'è un'abilità per ogni tipo di armi. Il grado di abilità è molto importante perché con una modesta bravura a usare le armi non potrete com-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

prare i modelli più sofisticati, e un ragionamento simile vale per tutte le altre abilità.
Quando inizia l'avventura di Jetland vi conviene iniziare a cercare compagni, e avrete modo di familiarizzarvi con il sistema di comando a menu che vi lascia scegliere le operazioni premendo un numero o muovendo il cursore. Le persone cui parlerete conoscono un certo mestiere e quindi posseggono determinate abilità; sta a voi decidere chi preferite avere con voi. Avendo i soldini necessari potete sviluppare abilità e/o caratteristiche dei personaggi presso chi se ne occupa, ma state attenti perché le caratteristiche non si possono migliorare molto e una scarsa educazione ha ripercussioni su quello che il personaggio può imparare.
Il gioco è un classico gioco di ruolo a menu con un'ambientazione insolita. Nei movimenti in città o in superficie avrete una visuale 3D e una dall'alto nella fascia superiore dello schermo, mentre muovendovi sottoterra si passa a una singola visuale aerea più dettagliata



della precedente. Sotto a queste finestre si trovano gli indicatori di stato dei personaggi che mostrano i tre attributi fisici (forza, agilità e resistenza) più un quarto, la salute, dato dalla media dei primi tre. Come ogni gioco di ruolo che si rispetti anche MOT vi offre molti combattimenti, con possibilità di lasciare al PC il controllo dei personaggi. Dopo la battaglia viene la parte più divertente, e cioè un saccheggio generale di roba altrui che rivenduta o utilizzata contribuirà ad accrescere la vostra potenza. Combattere è indispensabile per migliorarsi, altrimenti non si guadagna esperienza, e senza esperienza è impossibile insegnare qualcosa ai personaggi.
I problemi che MOT vi pone non sono particolarmente difficili, ma richiedono tutti logica, memoria ed esplorazione, quest'ultima specialmente verso la fine. Devo anche dire, e qui passiamo alle critiche, che la struttura dei problemi è abbastanza rigida.
C'è anche poca interazione, con il risultato di avere alcuni pezzi di gioco prefabbricati in cui le esigenze di trama vi fanno compiere determinate azioni su cui non avete alcun controllo, e questo nuoce allo spessore del gioco.
L'esplorazione non manca, e nemmeno l'atmosfera e un buon numero di battaglie, ma giocando quasi a tempo pieno sono riuscito a risolverlo in meno di una settimana: secondo me MOT soffre di una impostazione non proprio buona che impedisce il pieno sfruttamento della notevole trama. Molto interessante la confezione, che oltre a un buon manuale ospita una busta chiusa contenente diverse informazioni che è possibile scoprire giocando. MOT mi ha avvinto con facilità senza darmi quasi respiro fino al momento della soluzione, e questo è fondamentale. Penso quindi che sia una valida alternativa ai classici giochi di ruolo e che meriti considerazione da tutti gli appassionati del ramo. Se non pretendete ciò che nessun gioco di ruolo oggi può offrire, MOT potrà piacervi molto. Prima di finire una nota importante: avete per caso tra i vostri giochi "The mars saga"? In caso affermativo lasciate perdere MOT: il nome è diverso, l'etichetta è Infocom anziché Electronic arts ma i due programmi sono IDENTICI, e del resto l'avrete già capito leggendo. La configurazione? Due dischi da 5,25", uno da 3,5" e sono usate le schede CGA, EGA e TGA alla solita risoluzione 320 X 200.

PC

Globale: 79%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

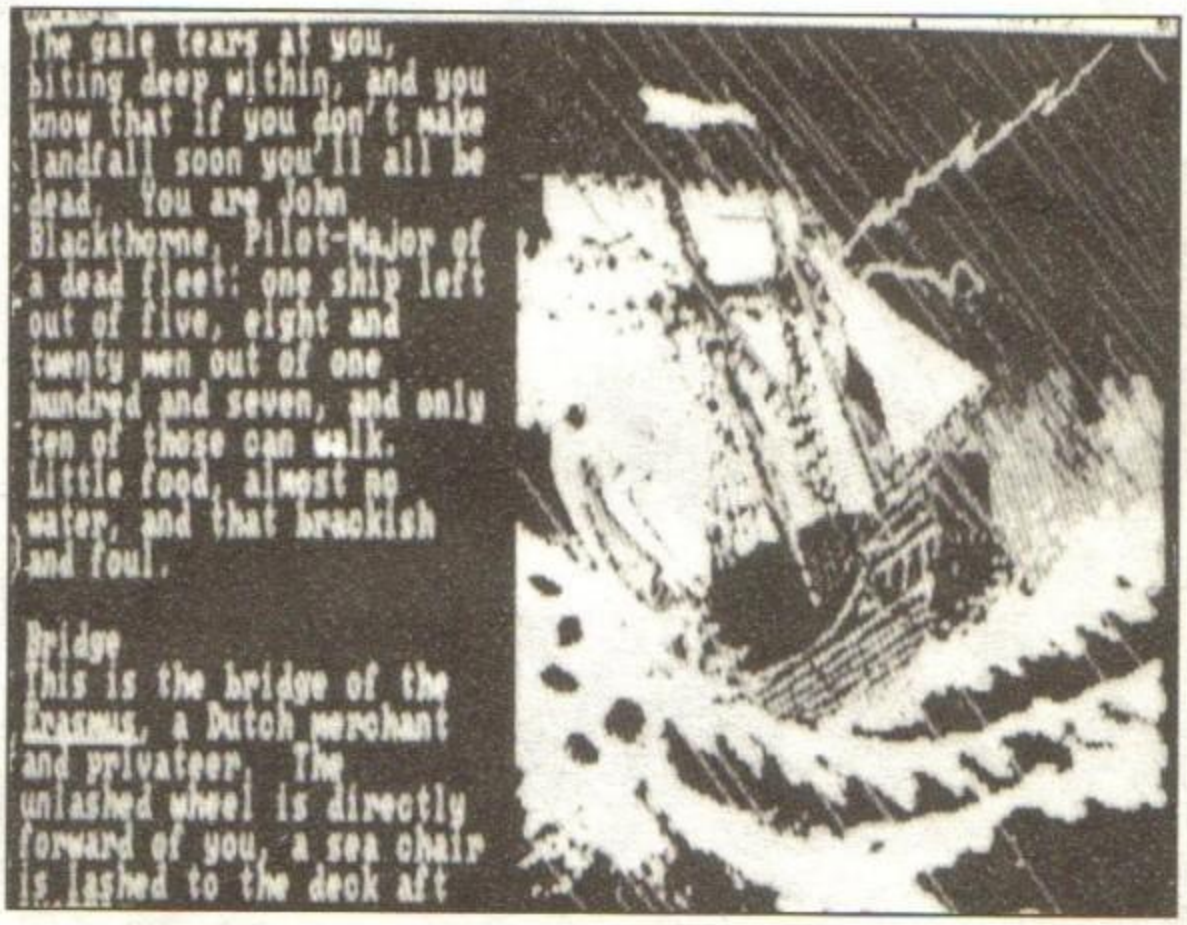
http://www.oldgamesitalia.net/

INFOCOM'S

SHOGUN

"Infocom, Infocom, casa di avventure di classe fatte con classe", questo fino a qualche tempo fa era sicuramente il pensiero predominante di tutti i videogiocomani dotati di un minimo di senso critico. E cosa dovrebbero pensare adesso che le avventure della nuova generazione vengono arricchite da buone immagini grafiche? Male no di sicuro!

Correva l'anno 1600 e Inghilterra, Olanda, Spagna e Portogallo erano in piena fase di conquista e di sfruttamento delle terre sull'oceano Pacifico. Queste ultime due, di religione cattolica, erano chiaramente ostili alle altre due protestanti.
Voi, nei panni di John Blackthorne, avete l'ingrato compito di saccheggiare e conquistare terre straniere, specialmente se appartenenti ai nemici iberici. Questi ultimi non sono certo stati con le mani in mano quanto a conquiste e al momento possono annoverare anche la Cina e il Giappone. Ed è proprio a quest'ultima terra che voi siete diretti per una missione altamente pericolosa. Ma i guai sono già cominciati da un pezzo quando e precisamente durante il lungo e noioso viaggio verso le nuove terre. La vostra fida nave Erasmus, infatti, può ospitare fino a 107 passeggeri, viveri e acqua compresi; ma che ne direste se quasi tutti i marinai fossero talmente malridotti da non poter camminare e la stiva fosse piena di ottima e commestibile aria? Beh, questo è esattamente il vostro problema: cercare di arrivare a terra in condizioni disastrose, lottando contro fame, sete e, ci mancava solo questa, il mare in tempesta.
È una volta che avete risolto questi problemi minori, cioè circa un nono dell'avventura, dovrete affrontare un mondo e una cultura completamente diverse dalle vostre, interagendo con personaggi che possono parere a dir poco strani.
La situazione politica del paese, infatti, è abbastanza confusa: il dominatore locale Nakamura è da poco passato a miglior vita, lasciando come erede designato un bambino di sette anni. Il comando viene temporaneamente esercitato da un concilio di cinque uomini di cui due di essi, Toranaga e Ishido, sono fervidi seguaci delle tradizioni dei samurai e aspirano al supremo grado di Shogun per dominatore da soli il paese alla faccia dell'innocuo e ignaro imperatore in carica. Per districarvi in tutto questo macello avete a disposizione il tradizionale parser Infocom che non dovrebbe avere bisogno di grandi presentazioni. Il vocabolario è abbastanza vasto e gli ordini possono essere anche piuttosto complessi e molto vicini alla lingua madre. C'è da dire però che alcune tradizionali frasi tipo "look sea" non possono essere immesse e si deve ricorrere a "look at the sea" oppure ad "examine sea" con evidenti aumenti di lunghezza di battitura. Fortunatamente con la pressione dell'apposito tasto di funzione si possono richiamare i verbi più usati, tra i quali appunto "examine".
Se questo non vi soddisfa abbastanza potete ridefinirvi i tasti a piacere per altri vocaboli che ritenete più usati e più scomodi. Uno dei comandi più innovativi è la possibilità di tornare indietro di una mossa anche a seguito di una morte indesiderata per cui in diverse occasioni potrete godere di un'apparente immortalità. E adesso la sorpresa: il programma include una serie completa di aiuti richiamabili in ogni e qualsiasi momento per poter uscire da certe situazioni sgradite.
Ovviamente se vi ritenete VERI avventurieri una simile possibilità non dovete neanche prenderla in considerazione, pena la perdita della faccia e l'obbligo di karakiri (scherzavo, mica siamo in Giappone qua!), ma so che molti non resisteranno alla tentazione di darci una guardatina.
A decorare il tutto ci sono delle incisioni grafiche in puro stile giap che ben si sposano con l'atmosfera che i testi vogliono creare. L'unico problema è che sono talmente grandi (quasi metà schermo) che alla Infocom hanno pensato di farli vedere una volta sola e poi di farle scrollare insieme al testo. Se avete un soltanto la grafica CGA, però dovrete accontentarvi di immagini in bianco e nero. In definitiva un'altra grande avventura che promette di essere facile e difficile al tempo stesso. Buon divertimento!



PC

Globale 85%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INFOCOM'S

ARTHUR
THE QUEST FOR EXCALIBUR

Molti appassionati e non conosceranno sicuramente la nota software-house Infocom, tuttora sinonimo di avventure testuali di grande qualità e attualmente in fase di grande rinnovamento. Uno dei frutti di questo rinnovamento è appunto Arthur, che offre anche un bel pacco di grafica assieme ai soliti ridondanti testi.

La storia la sappiamo più o meno tutti: Arthur, giovinetto, deve estrarre una spada ingioiellata dalla roccia in cui è incastrata per diventare re d'Inghilterra. E siccome questo ragazzo è figlio del Grande Re Uther Pendragon, il mago Merlino, da quel saggio che è, ha deciso di aiutarlo a prendersi ciò che è suo, ma con le dovute cautele. In pratica lo mette alla prova insegnandogli poche cose alla volte e dandogli alcuni consigli quando non riesce più a procedere nel difficile compito. Il problema principale è che fin dall'inizio il pietrone con tanto di spada attaccata verrà portato via nottetempo dal malvagio usurpatore Lot, nascosto in un luogo piuttosto sicuro e in capo a tre giorni la spada verrà da lui estratta con qualche ignoto sistema.

Per fortuna Merlino vi può insegnare una semplice quanto efficace magia di trasformazione che vi permette di diventare a scelta una civetta, una salamandra, una tartaruga, una talpa o un'anguilla. Le numerose locazioni e i diversi enigmi presenti del gioco vi costringeranno, infatti, a prendere di volta in volta la forma giusta al momento giusto. Ovviamente la guisa più utile di tutte è quella umana, poiché è l'unica ad avere qualche capacità di carico e gli oggetti qui sono essenziali. Infatti quando vi trasformate in qualche animale tutti gli oggetti che portavate cadono al suolo e ci restano fino al vostro ritorno. Il parser segue il tradizionale stile Infocom e accetta comandi semplicissimi e anche frasi piuttosto complesse per cui potete scegliere se scrivere "look sword" come qualsiasi avventuraccia o aristocraticamente "look at the sword".

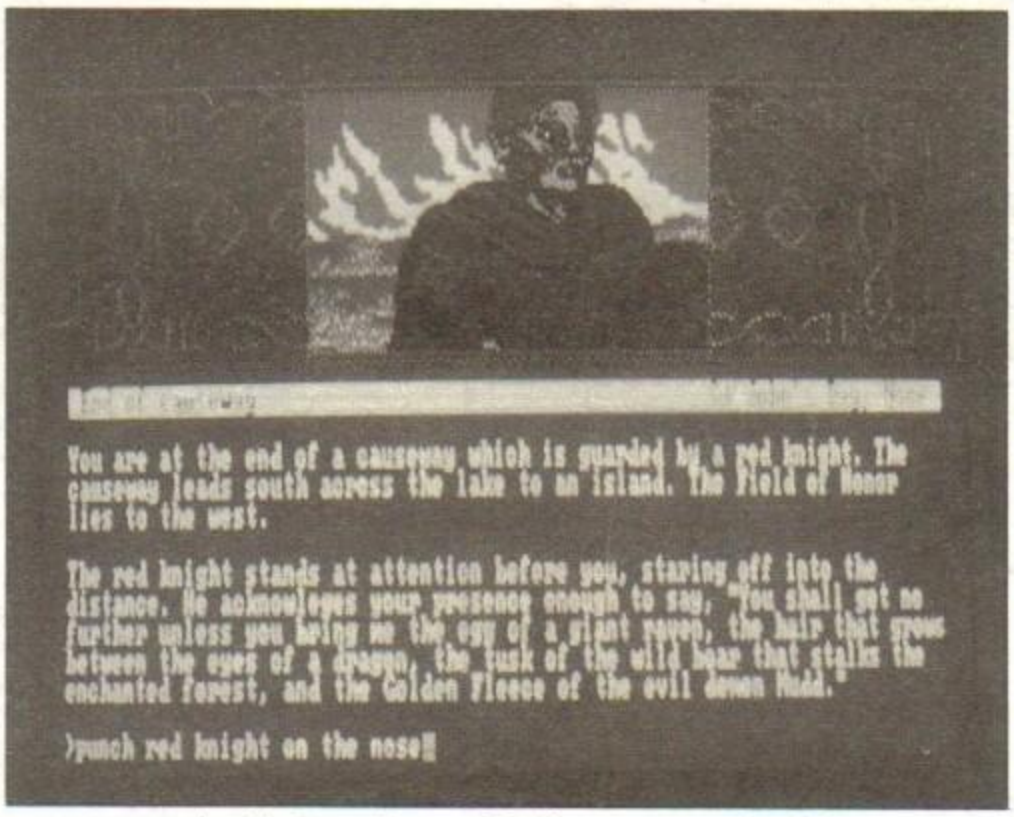
Fra i comandi vi è anche l'"undo", utilissimo per tornare indietro di una mossa, specialmente se ci avete lasciato le penne. La percentuale di completamento del gioco è calcolata in quattro punteggi separati in uno stile che ricorda vagamente gli RPG. Uno dei principali pregi di questa avventura è la presenza dei consigli durante il gioco: ogni volta che lo desiderate potete chiedere aiuto a Merlino e avere degli indizi su come risolvere degli enigmi in zone già visitate.

Questa caratteristica trasforma Arthur e tutte le altre della serie in qualcosa di unico per gli avventurieri perché non dovrete più sfogliare le pagine di questa o quella rivista per sapere come fare un piccolo passo avanti, ma solo premere un tastino in più.

Attenzione però a non abusare di questa "offerta esclusiva" perché è un'arma a doppio taglio: chiunque può essere tentato dall'usare i consigli in modo intensivo con disastrosi risultati sul piano del divertimento! Fra le altre cose, invece di sorbirvi la grafica dei luoghi, potete seguire la vostra avventura dal modo mappa e cliccare col mouse sulle direzioni desiderate senza quindi la scocciatura di dovervi disegnare tutto.

La configurazione richiesta è un PC con scheda CGA o EGA e almeno 384K. La versione CGA è realizzata in monocromatico per poter supportare il modo a 80 colonne. Stessa risoluzione anche sulla EGA, che però trae beneficio dall'uso dei sedici colori (anche se non sono sfruttati in modo molto professionale).

L'intero programma, però, è stato compilato in Turbo C permettendo ai nostri furbi amici della Infocom un notevole risparmio di tempo e di fatica con risultati di scarso valore per la velocità di disegno grafico. Tanto per fare un esempio il mio AT da 12 MHz impiegava nove secondi per caricare e mostrare una schermata a tutto schermo, un tempo altuccio che si poteva ottimizzare sfruttando la notevole potenza del Turbo C che accetta anche delle procedure in assembler. Al di là di tutto questo il problema è marginale e Arthur rimane una grande avventura interattiva per risolutori esigenti. Non lasciatevelo scappare.



PC

Globale 86%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lo stile di un Word Processor davvero internazionale...

C1 TEXT

Amiga

Siamo ormai portati a scartare sempre il software italiano, per una miriade di motivi, ma questa volta ci siamo dovuti ricredere. C1-Text è diventato qui in redazione l'unico WP interessante, grazie al suo grande eclettismo. Vediamo insieme in anteprima assoluta i pregi e i pochi difetti della seconda versione.

Per prima cosa voglio ringraziare l'ing. Michele Console Battilana, ideatore e programmatore di questo Word Processor strabiliante. Primo perché è una persona disponibilissima e molto gentile e, in secondo luogo ma non meno importante, perché è la prima persona che ha pensato a un programma italiano rendendolo internazionale.

C1-Text è un Word Processor a tutti gli effetti, cioè un programma in grado di gestire i testi e mandarli in stampa. All'apparenza, quindi, niente di così nuovo. Ma in verità le possibilità di questo potente WP sono così molteplici che vanno analizzate con ordine per non perdersi nei meandri di menu e sottomenu.

Innanzitutto premetto che C1-Text non è un programma del tipo "What you see is what you get", cioè "Ciò che vedi è quello che ottieni". Questo significa che se desiderate centrare il titolo di un paragrafo, per esempio, potrete vedere la centratura solo in stampa, perché sul video il titolo resta allineato a sinistra. Quello che invece potrete vedere a video sono le colonne di testo. Cioè se decidete di stampare il vostro testo su 60 colonne, ne avrete effettivamente 60 sullo schermo, e in questo modo potete vedere esattamente come vengono divisi i paragrafi. Medesimo discorso per quanto riguarda gli stili dei caratteri. Nel Pro-Write, per esempio, voi potete scegliere stili di caratteri differenti, ma perché possiate ottenerne la stampa, dovrete procedere in modo grafico e, di conseguenza, rallentare tantissimo i tempi. Nel C1-Text, invece, avrete a disposizione sul video solo un tipo di carattere (quello scelto nella startup-sequence) ma in stampa potrete usare uno di quelli che la stampante ha a disposizione.

Il discorso cambia per quanto riguarda il formato dei caratteri, ovvero il grassetto, il sottolineato, l'italico, o una loro combinazione. Questi formati sono sempre visibili a video.

Inoltre potete inserire nel testo dei codici di Escape per comunicare alla stampante l'utilizzo di set di caratteri particolari così, in questo modo, sarete in grado di sfruttare al massimo anche le eventuali potenzialità della stampante: caratteri soprascritti, sottoscritti, allargati, in doppia altezza, colorati, ecc.

PLAY GAME SHOP

Via Carlo Alberto,39/A - 10123 TORINO - **Tel.011/517740**

SPEDIZIONI DELLE ULTIMISSIME NOVITÀ IN TUTTA ITALIA PER

AMIGA - C64 - ATARI ST - MS DOS
SPECTRUM - MSX - NINTENDO
ATARI 2600

••••••

TUTTI I PRODOTTI
COMMODORE POINT - ATARI STORE

••••••

DISPONIBILITÀ DI

PROGRAMMI GESTIONALI, GRAFICA PITTORICA, CAD, WORD PROCESSOR PER AMIGA 500 E AMIGA 2000

••••••

SUPER OFFERTA

MODEM PER C64 A L. 39.000
MOUSE PER C64 A L. 39.000

••••••

SPLITTER PER RGB AMIGA

C1 PER TUTTI, TUTTI PER C1

C1 Text, tra le tantissime opzioni che potete ritrovare in qualunque altro Word Processor, vi permette di salvare il testo che scrivete in tantissimi diversi formati. Questo significa per esempio poter scrivere sull'Amiga e utilizzare il testo poi sul Macintosh e viceversa. Cioè C1 Text non si limita a salvare in ASCII, ma modifica anche alcuni caratteri speciali (come per esempio le lettere accentate) in modo da ritrovare gli stessi su un diverso computer. Se infatti scrivete, poniamo, un testo con Amiga usando i caratteri accentati, lo salvate i ASCII e lo trasferite su di un PC, otterrete da quest'ultimo un testo pieno di strani caratteri. Se invece utilizzate l'opzione di salvataggio dei dati in codice ASCII e comunicate a C1 Text su quale computer deve andare a finire il testo, otterrete un file adeguato al computer che deve leggerlo. Straordinario.

Questo, per esempio, ci è di enorme aiuto in redazione. Molti redattori utilizzano l'Amiga per scrivere. Noi salviamo tutto in formato Macintosh e poi trasferiamo i file

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sul Mac in modo da ritrovare tutti i caratteri utilizzati sull'Amiga ed evitare così lunghe sostituzioni.

Inoltre C1 Text vi permette di salvare in formato ANSI. Un sistema di codificazione utilizzato da molti WP creati per Personal Computer e in grado di memorizzare anche i codici di stampa come le centrature, i tabulatori e i tipi di carattere (sottolineato, grassetto, ecc...).

Ultima, e non meno importante, la possibilità di salvare il file in modo crittato, cioè leggibile solo se viene inserita una password scelta dall'utente. Inoltre potrete salvare i files senza che ne venga creata l'icona e in questo modo potrete risparmiare spazio prezioso sul dischetto.

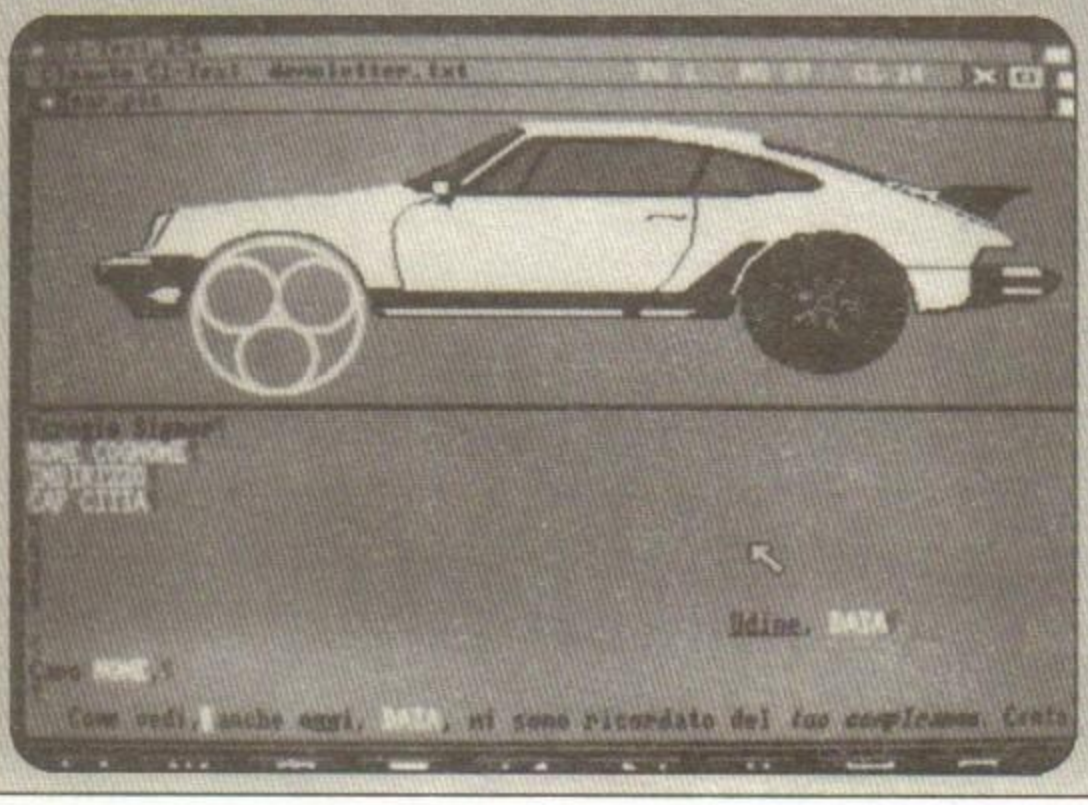
C1 Text fa per tre

Potente Word Processor con tutte le sue belle opzioni di "taglia, copia e incolla", C1 Text ha un potentissimo comando di ricerca e sostituzione che vi permetterà di agire sul testo in modo molto, molto veloce.

Inoltre potrete aggiungere al testo delle immagini e creare così dei vostri biglietti da visita personalizzati, come se aveste una specie di programma di impaginazione.

C1 Text vi dà inoltre la possibilità di salvare su un file solo il formato di stampa e riprenderlo poi con altri testi.

Ancora, fra le tante possibilità, ci sono quella di aprire più finestre-testo contemporaneamente (dipende chiaramente da quanta memoria avete) e quella, importantissima, di far evitare al programma di comunicare alla stampante i codici di impaginazione e di carattere. In questo modo un testo già in memoria può essere stampato molto velocemente senza tener conto di come è impostato, velocizzando la correzione delle bozze.



Occhi aperti all'ortografia

Non so che altro dire di questo bel programma. Del resto le cose da aggiungere sono davvero tantissime e solo un'occhiata al manuale potrà darvi una mano nei meandri di questa "genialità" internazionale. Dico internazionale perché C1 Text viene venduto oggi con l'interfaccia utente in lingua italiana, ma presto potrete scegliere di vederla in inglese, francese o tedesco. Ma c'è di più. C1 Text corregge i vostri testi mentre li state scrivendo! Cioè comunicando al programma in che lingua state scrivendo il testo, sarete avvertiti da un beep ogni volta che battete una sequenza di lettere non accettata da quella lingua. Inoltre venite avvertiti quando ripetete

Select P.le Gambara,9 Milano
Tel.9043527 (MM Gambara)

Atari 520 Stfm con drive 720 Kb
Commodore Amiga con moduladore
Drive Amiga slime line
Drive Atari SF 3/4
Espansione Amiga 500 in offerta
Modem SmartLink 1-2-3
Monitor a colori Philips
Atari PC 3/H in offerta

Software
per
ATARI & AMIGA
Arrivi settimanali
Cartucce per Atari Jr 2600
Vasta gamma accessori
Integrati custom commodore
Sconti super per quantita'

Servizio riparazioni C.64 - Amiga - Atari - Pc - Sinclair

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

una parola (succede spessissimo a chi dattilografa testi per lavoro), e tutti gli accenti delle lettere finali vengono corretti in modo da rispettare quelli acuti e quelli gravi.

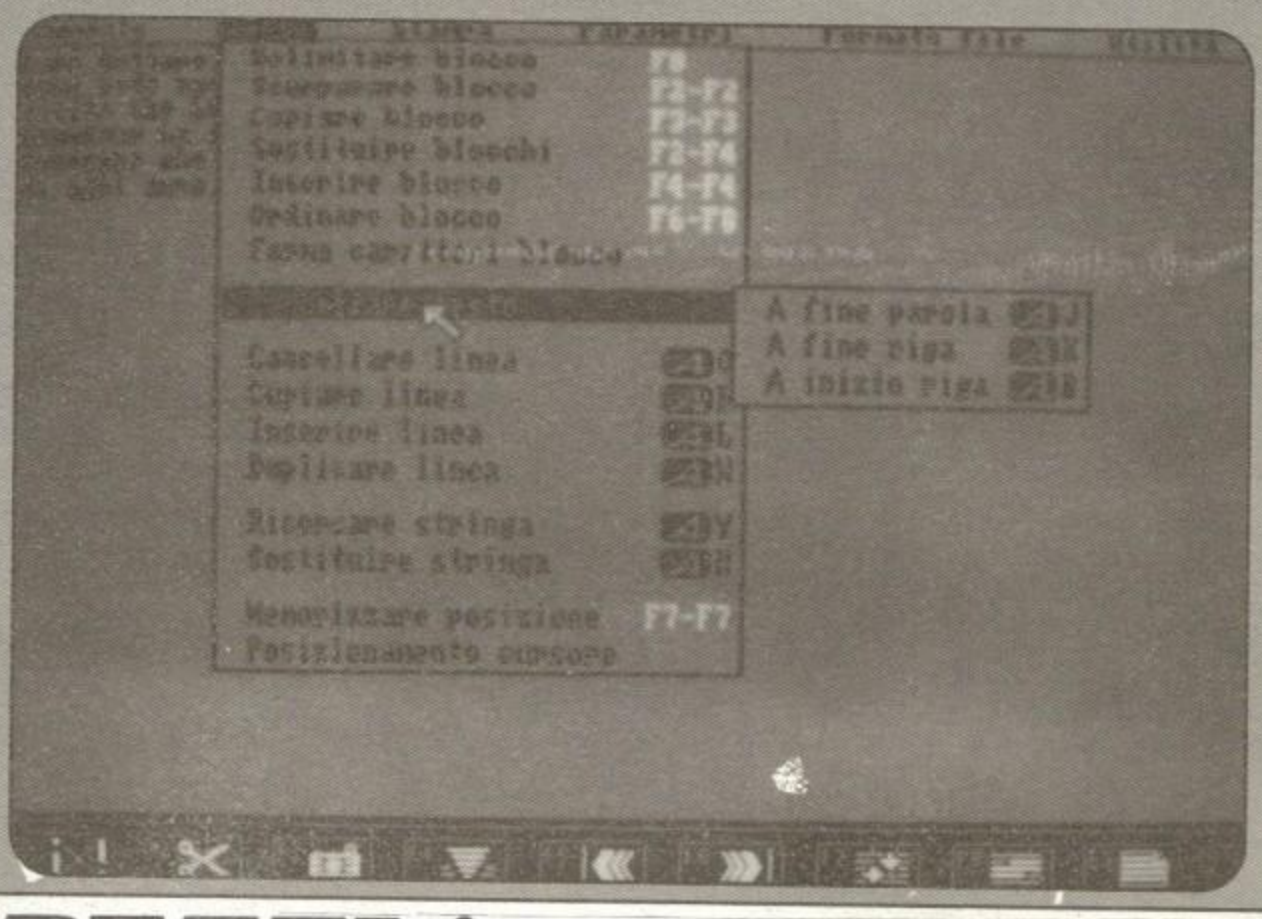
Insomma, aiuto prezioso, ausilio indispensabile, attento maestro. C1 Text soddisferà decisamente tutti, qualunque esigenza abbiate.

Devo dire che forse ci sono anche i difetti. Ma quello più "grave" è uno soltanto, e la Cloanto si è già messa all'opera per correggerlo. Avviene questo: quando non c'è più memoria a disposizione del computer (soprattutto se avete solo 512 Kb), nel momento in cui richiamate l'opzione di salvataggio il programma vi avverte che non è possibile far apparire il request, e quindi non vi resta che togliere una parte di testo in modo da liberare una porzione di memoria e salvare una parte del vostro lavoro, perdendo ovviamente il resto.

C'è un modo, comunque, per ovviare a quest'inconveniente prima che la nuova release venga prodotta, ed è quello di salvare subito la prima riga di testo, dopodiché basterà scegliere l'opzione "Memorizzare stesso" per evitare di far apparire il request e salvare comunque il file.

A proposito di nuove versioni. Tengo a ricordare che la Cloanto si è sempre ipegnata nell'inviare le nuove versioni dei suoi programmi a tutti i clienti che spediscono la cartolina allegata alla confezione. Questa grande serietà e il prezzo decisamente contenuto del programma fanno di C1 Text un Word Processor da non perdere. E non mettetevi neppure per scherzo a pensare di richiedere a qualche pirata una copia del programma, la qualità vale davvero il suo prezzo. Parola di tutta la redazione.

Brava Cloanto.



CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo C64 o al tuo AMIGA !

Drive CIRCE per 64 .....Lire 259.000

• **COMPATIBILE** col 1541 • **ROBUSTO** mobile **SCHERMATO** antidisturbo • **GARANZIA** totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di **ISTRUZIONI** in italiano • Dischetto **OMAGGIO** con programmi e copiatori **TURBO.**

Alcuni prezzi dal nostro listino:

✔ Commodore C64 Lire **290.000**
✔ Drive Commodore 1541 Lire **349.000**
✔ AMIGA 500 con Drive e Mouse Lire **849.000**
✔ Adattatore Telematico Commodore L. **99.000**

• I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.

Drive CIRCE per *AMIGA* .....Lire 229.000

• Ultra**COMPATTO** • Mobile in **METALLO** • Meccanica **GIAPPONESE** • Presa **PASSANTE** per collegare più Drives in serie • Tempo di **ACCESSO** 3ms • **AFFIDABILISSIMO** (vedi Commodore Computer Club N° 55)

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:
CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 •20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Celeri spedizioni in tutta Italia a mezzo pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. **CIRCE Electronics s.r.l. - via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR)** • Per ordini telefonici e/o informazioni, telefonare allo 02/6427410. •Per ricevere il listino HARDWARE, inviare i propri dati insieme a Lire 1.300 in francobolli.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

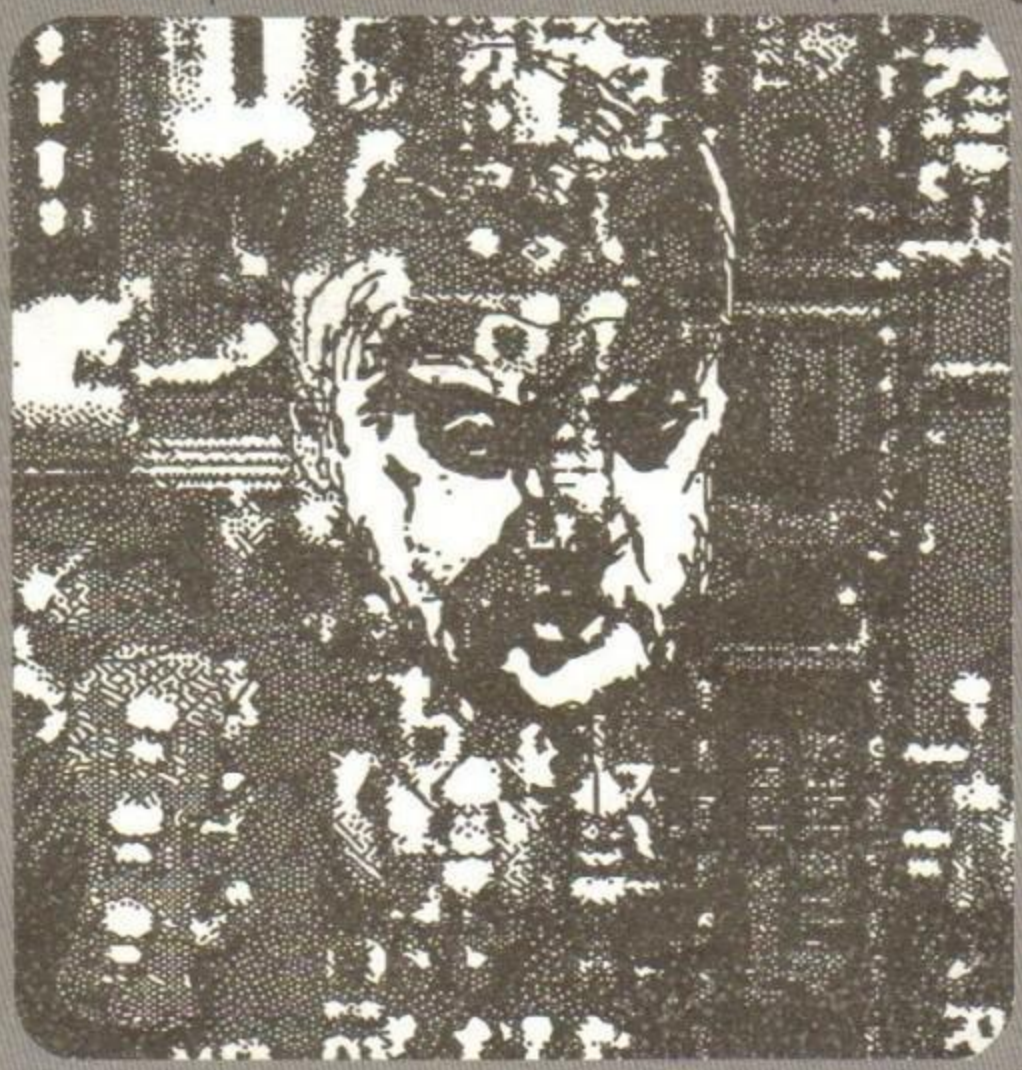
http://www.oldgamesitalia.net/

COSA FAREMO DA NONNI?

di Stefano Gallarini

Stanchi e con le pantofole, magari col bastone. Saremo tutti vecchi e arzilli, giocheremo con i nostri nipotini e riusciremo a finire Rocket Ranger... oppure saremo tutti rimbecilliti, ciechi e rovinati dalle radiazioni del computer?

Ricordo quand'ero piccolo. Io, al contrario di Mina, non "dormivo sempre al lume di una lampada", non dormivo proprio. Giocavo sempre.
Purtroppo non molto con i miei nonni, perduti troppo presto, ma per quanto vedo e mi ricordo i nonni sono sempre stati dei gran buffoni (in senso buono, naturalmente) con i propri nipotini anche se magari nella vita non si sono dedicati che alla guerra (purtroppo), al lavoro e alla famiglia.
Ma come saranno i nonni di domani? Ovvero, come saremo NOI quando diventeremo tutti nonni (è un modo più felice per non dire "vecchi"). Su questo discorso si sono accaniti un po' tutti, amanti del computer e non. Io prenderò solo in considerazione noi e voi lettori, cioè chi passa parte del proprio tempo libero davanti a una simulazione di volo, uno sparo e fuggi e difronte a un'avventura apparentemente senza soluzione.
Nel corso di vent'anni sono accadute molte cose, l'elettronica ha fatto passi da vero gigante e i bambini hanno cominciato a rendere i computer parte integrante della loro fanciullezza. Ma cosa ci accadrà allora?
Secondo le statistiche più recenti oltre l'80% degli anziani passa circa 4 ore al giorno difronte alla televisione. Un tempo pari alla quantità di tempo libero di una persona che lavora (meno rispetto a chi studia). Se ci fermiamo su questi dati possiamo presupporre che la televisione, così passiva e "pronta par l'uso", abbia preso il posto di qualunque altro hobby e interesse a scapito della "Settimana Enigmistica" che pur vanta tantissimi abbonati fra i pensionati.
Molto bene. Se fate una riflessione, e tralasciando i possibili effetti collaterali che le radiazioni del monitor potrebbero provocare, giocare con il computer rappresenta esattamente il compromesso fra l'enigmistica e la televisione.
Quindi a ragion veduta potremmo dire che il computer sarà il nostro divertimento di domani, di quel domani che ci vedrà con le pantofole, il camino e il bastone.
Ma c'è ancora da fare una distinzione ben precisa. Oggi non stiamo tutti davanti al computer, anzi. Solo una piccola parte di noi si dedica a questo hobby ed è invece la nuovissima generazione a trovarsi difronte a questa macchine infernali senza rendersi neppure conto della loro estrema potenza. Un po' come ha fatto la televisione con i nostri nonni.
Avremo allora una vecchiaia divisa in due, giocatori e non giocatori. Esattamente come avviene oggi. Ma in realtà saranno proprio il pensionamento e



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OPINIONE

il terrore di non aver niente da fare che spingeranno molti di coloro che non si erano avvicinati al computer in giovane età ad avvicinarvisi. Se prendete come campione infatti una famiglia di media cultura composta da genitori e figli interessati al computer, scoprirete che i genitori stessi, fino a un certo punto della vita preoccupati dal lavoro e dalle tasse, cominceranno a interessarsi a quella macchina infernale, proprio in previsione della vecchiaia.
Due sono però le molle che spingeranno i quarant'enni, e oltre, di oggi ad avvicinarsi al software ludico. Una è quella del desiderio di avvicinarsi al mondo dei giovani (e quindi ritornare tali) e l'altra è, appunto, quella di non rimanere isolati dal mondo senza interessi.
Quando però saremo vecchi noi (i vent'enni di oggi), la molla che ci porterà a stare davanti al computer sarà solo la seconda, ovvero quella dell'hobby, perché il solo fatto di giocare ci farà sentire sempre giovani e ci aiuterà ad avvicinarci molto a nipoti e figli.
Per questo sono convinto che gli amanti del computer avranno una vecchiaia molto felice, proprio perché la ricerca di una seconda gioventù si esprime nel corso di tutta la vita, e non solo quando sembra che non resti nient'altro che tornare indietro. Anzi, l'interesse per tutto ciò che l'elettronica potrà offrirci ci spingerà a guardare sempre verso il futuro, con meno nostalgia per il passato.
Saremo allora tutti vecchietti arzilli e felici, ci telefoneremo per sapere come si risolve Zak Mckracken III o Rocket Ranger II (io sarò ancora al primo! — Simone, dimmi tu come si fa!) e non ci preoccuperemo di niente, tanto il nostro fedele simulatore di volo ci farà restare con la testa fra le nuvole.

Ma non finisce qui: che ne direste di chiedere ai 'pezzi grossi' dell'industria dei videogame come sarà, secondo loro, il futuro del divertimento elettronico? Il nostro infaticabile e provocatorio Mel Croucher l'ha fatto per voi, e presto potrete conoscere i risultati dell'intervista su queste stesse pagine... non perdetevi questa occasione!

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio N. 38 a MILANO

Commodore 64C + 2 Joystick + 6 Giochi Orig. + Registratore + Copritastiera + 1 Prolunga Joystick + 1 Duplicatore + 1 Deviatore Antenna + 10 LP Musicali	L.	380.000
Disk Drive Oceanic OC 118	L.	240.000
Disk Drive 1541 II + Mouse 1351 + Adattatore Telematico	L.	370.000
Disk Drive 1571 Commodore	L.	350.000
Amiga 500 Commodore	L.	850.000
Espansione 512K per Amiga 500 (24 mesi di garanzia)	L.	200.000
Amiga 2000 con 1 Drive	L.	1.700.000
Disk Drive Esterno per Amiga 500 (Mecc. Nec)	L.	200.000
Disk Drive Interno per Amiga 2000	L.	200.000
Scheda Janus XT per Amiga 2000 "A 2088"	L.	600.000
Hard Disk per Amiga 500 Commodore "A 590"	L.	1.100.000
Hard Disk interno per Amiga 2000 "AMI 2092" 20MBYTE	L.	1.200.000
Stampante MPS 1230 Commodore 64 e Amiga	L.	370.000
Stampante STAR LC 10 per Amiga	L.	420.000
Stampante Mannesmann MT 81 per Amiga & PC Comp.	L.	330.000
Stampante Star LC 10 Color per Amiga 500/2000 & PC Comp.	L.	550.000
Stampante Epson LQ 500 24 Aghi per Amiga & PC Comp.	L.	750.000
Stampante Commodore MPS 1224 Colori 24 Aghi per Amiga & PC	L.	1.200.000
Atari 1040 STF	L.	850.000
Monitor Philips CM 8833 per Amiga 500/2000/Atari/IBM (Stereo)	L.	520.000
Monitor 1084 Commodore per Amiga 500/2000	L.	550.000
PC XT Philips 9100 - 768K - 1Drive 3"1/2 - 1 Drive 5" 1/4 + Monitor	L.	1.600.000
AT/Commodore PC 30-III 12 Mhz. 1024K 1 Drive 3"1/2 1.44 Hard Disk 20MBYTE	L.	2.300.000
XT Atari PC3 30 MBYTE + 1 Drive	L.	1.700.000
AT/Atari PC4 12 Mhz. 1 Drive 5"1/4 da 1.2 MBYTE Hard Disk 60 MBYTE + Scheda VGA	L.	3.300.000

I prezzi sopra elencati possono variare e sono comprensivi di IVA

SUPERGAMES sas - Via Vitruvio,38 - 20124 MILANO Tel. (02) 6693340

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

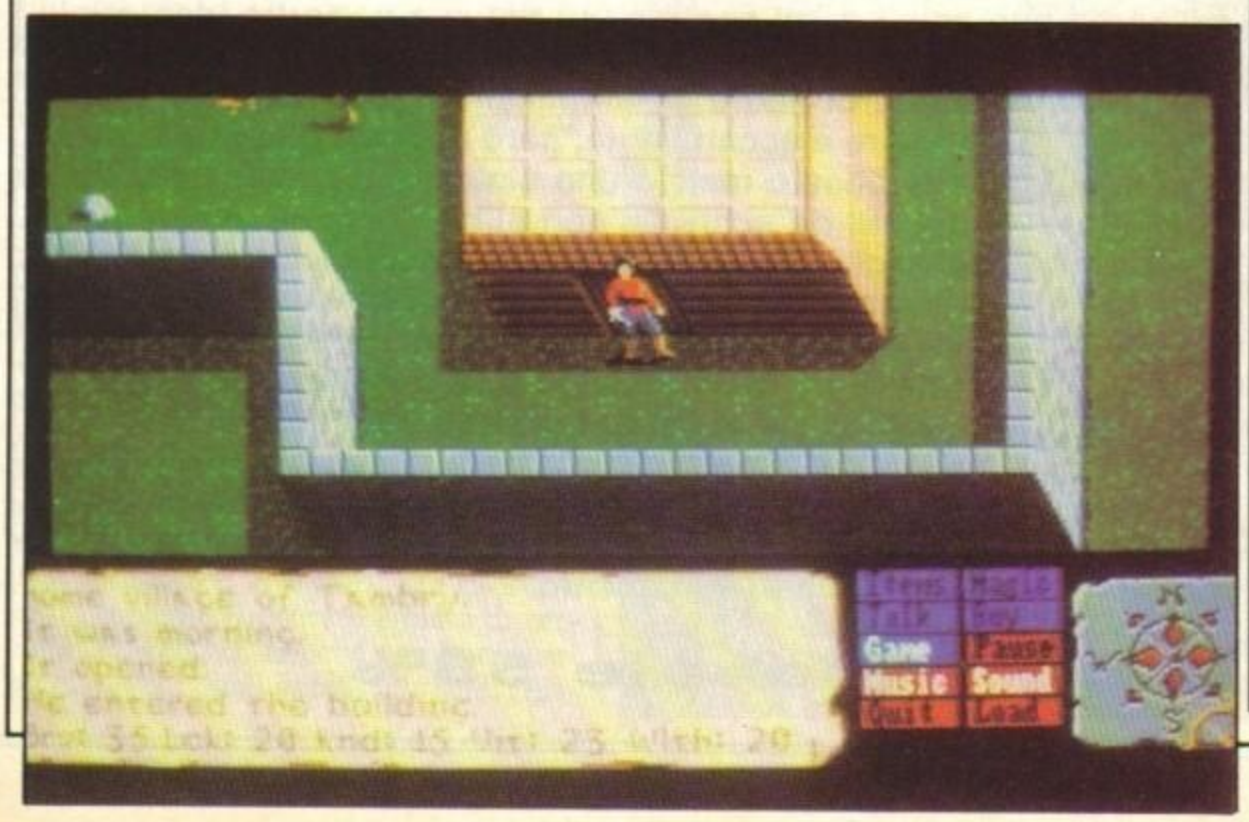
MICROILLUSIONS'

FAERY TALE

I tre fratelli Julian, Philip e Kevin vivevano pacificamente nella lontana terra di Holm, quando un'orda di goblins e orchi spinti dalla fame ha invaso le Terre centrali, devastando Holm e il luogo circostante la città. Ciò ha fatto arrabbiare non poco i tre fratelli che, armati solo del proprio coraggio, decidono di ristabilire la situazione.

In realtà il plot, interamente descritto nel libretto d'istruzioni allegato alla confezione di Faery Tale, è molto più complesso; l'importante è sapere che voi rivestite i panni di Julian, Kevin e Philip ed il vostro obiettivo è quello di recuperare un potente talismano recentemente trafugato e nascosto in qualche parte della contea e poter così ristabilire l'ordine una volta per tutte.
Naturalmente l'impresa non è delle più facili, in quanto i vostri avversari non se ne stanno certo a guardare e così sarete molto spesso coinvolti in combattimenti corpo a corpo dai quali dipenderà l'esito della vostra missione; per vostra fortuna le strade del reame sono infin... cioè sono disseminate di preziosi oggetti quali frecce o torce che tornano utilissimi e senza i quali è impossibile la risoluzione del gioco.
L'orientamento non è un problema, grazie anche alla mappa che troverete all'interno delle confezioni e che serve anche per il corretto inserimento delle passwords richieste all'inizio di ogni partita.
Lo schermo è diviso in due parti: in quella superiore è rappresentata l'area di gioco ed in quella inferiore trova posto insieme ad una rudimentale bussola e ad una pergamena ove compaiono di volta in volta i messaggi, un menu ad icone e svariati sottomenu; tramite questo menu è possibile l'utilizzo della raccolta degli oggetti precedentemente raccolti, dialogare con altri personaggi, usare alcune magie, comprare qualsiasi cosa e naturalmente "quittare" e "pausare" il gioco.

Se già tutto questo vi attira non poco, aspettate di sapere che l'area di gioco è composta da una superficie di 144 per 100 schermi!!! Ciò significa diverse settimane solo per un'esplorazione completa di tutta la zona e molte altre settimane per la risoluzione di Faery Tale.
Riflettete quindi sulla vostra passione per questo genere di giochi; se non ne siete attratti lasciate decisamente perdere e non tentate nemmeno di iniziare in quanto sarebbe tempo sprecato; se al contrario state già risparmiando per comprarvi Faery Tale non posso che augurarvi "La forza sia con voi!".



Amiga

Scrolling scattoso, grafica e sonoro appena accettabili: è innegabile che dal punto di vista estetico Faery Tale sia decisamente sotto il livello medio dei giochi recentemente usciti per il gioiello di casa Commodore. Fortunatamente questa lacuna è sopperita pienamente dallo spessore del gioco; sei mesi di programmazione e oltre 17000 schermi da esplorare sono già delle buone credenziali, se poi sono supportate da una buona giocabilità e da un giusto bilanciamento del livello di difficoltà, il gioco, se di gioco si può parlare, è destinato a diventare un classico e questo è il caso di Faery Tale.

Globale 80%

PC

In rapporto alla versione destinata al 16 bit Commodore, Faery Tale per PC vanta un miglior scrolling (in rapporto alle potenzialità della macchina), una buona grafica e un sonoro al di sopra dello standard PC, anche se dopo un certo periodo inizia ad asfissiare (è comunque eliminabile durante una qualsiasi partita); per quanto riguarda lo spessore del gioco vale lo stesso discorso della versione Amiga. Un'ultima nota: Faery Tale necessita di 512k con scheda CGA o 640k con una EGA ed è possibile utilizzare mouse, joystick, due drives o un hard disk.

Globale 83%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOMARK'S

TOOBIN'

Ecco una delle trovate nuove della Atari nel campo dei giochi "slalomistici": stavolta è un simpatico turista (o se lo volete una coppia di turisti) che fa la sua tranquilla nuotatina, con salvagente ai fianchi, ad esserne il protagonista. Costui avanza placido nelle diafane acque di un ruscello, incurante dei pericoli che una fauna fluviale gli procurerà facendogli vivere un tranquillo week-end di paura.

Il povero turista, che indossa tradizionali occhiali a specchio, voga tranquillo immerso nella camera d'aria che lo tiene a galla; all'improvviso però scopre che il corso d'acqua è costellato di terribili insidie: emergono dalla sua superficie tremende piante spinose che minacciano di bucare il suo salvagente. La prima cosa da fare è allenarsi in opportune virate che possono essere dosate tramite joystick: spingendo in alto la levetta il nostro eroe vogherà verso il basso, il che nel nostro caso significa avanzare visto che il tratto di fiume scorre dal basso verso l'alto. Il joystick in giù lo farà invece arretrare mentre gli spostamenti laterali della levetta gli faranno effettuare delle virate. Con opportune traiettorie le piante potranno essere così evitate. In seguito, l'inconsapevole turista scoprirà di essere stato iscritto per errore anche a una sorta di gara di slalom con tanto di porte da infilare per ottenere punti. Queste porte, anch'esse spuntano dall'acqua, vanno imboccate come in una normale prova di sci ma se si urtano i paletti che le costituiscono (insieme con il telone che riporta i punti) esse si allargheranno permettendo un più comodo passaggio ma decrementando i punti da assegnare. Ma i problemi non sono finiti qui: le due rive del fiume sono piene di alberi pericolanti che al minimo alito di vento crollano e si immettono nel fiume procurandovi non pochi incidenti di percorso, che naturalmente riguardano sempre l'esplosione del salvagente. La fauna acquatica è piuttosto ricca: si va dalle classiche bisce d'acqua che in Toobin' si limitano a un avanti-indietro che risulterà comunque molto fastidioso, per arrivare a delle zanzare che sapranno come usare i loro pungiglioni sguainati. Le sponde del fiume sono comunque popolate di altri personaggi che per sfizio personale cercheranno di contrastarvi in ogni modo: dei noiosi punks che si dilettano nel lanciarvi oggetti taglienti, pescatori che si sentono disturbati dalla presenza di un turistello che fa scappare pesci e più avanti pinguini kamikaze. Fortunatamente, ed è la prima volta che si può dire una cosa del genere, il fiume è inquinato: pullula infatti di rifiuti tra i quali lattine che potranno essere raccolti e lanciati contro i vostri nemici a riva; un lancio che va a segno significa un intontimento momentaneo del bersaglio. Una ridda di stellette avvolgerà i testoni dei punks, dei pescatori o di chi avrete colpito con le lattine. Il gioco così procede tra spuntoni di roccia e altre piantine che vi ostruiranno il passaggio. Se impiegate troppo tempo nel coprire un intero tracciato un terribile coccodrillone spunterà dal nulla e stavolta non sarà soltanto la vostra camera d'aria a fare una brutta fine se questo vi raggiungerà; fortunatamente imboccando una porta il coccodrillo scomparirà. I percorsi si vanno via via più intricati vuoi per la presenza più fitta di ostacoli, vuoi per le strettoie che si presenteranno. L'orografia dei vari tracciati è anch'essa una componente fondamentale del gioco: le cascate in particolare vi catapulteranno in avanti creandovi non pochi problemi. Le ambientazioni cambieranno, rimanendo comunque il percorso acquatico e le cose da fare le stesse: c'è un tratto in cui il fiume è un Acheronte pieno di teschi e plasma sanguigno. Inutile dire che i guai saranno ancora maggiori.

Amiga

A volte l'Atari, e parlo di Atari visto che Toobin' è una trasposizione da un suo coin-op, mi sembra più brava a partorire idee originali che giochi originali. Un turista con salvagente che vive il suo tranquillo week-end di paura nel fiumicello in cui sta nuotando è qualcosa di singolare e accattivante; però quando questa idea origina un gioco che bene o male è uno slalom abbastanza classico con un po' di oggetti da schivare non si può proprio essere contenti. Certo, c'è anche il tiro al bersaglio con le lattine che offre motivo di divertimento ma Toobin' non si spinge più in là di tutto questo. Mi lascia la stessa sensazione che mi ha procurato Xenophobe, cioè quella di un gioco ben realizzato ma terribilmente carente di soluzioni innovative sul fronte della giocabilità. Solo che Xenophobe era molto "atmosferico" ed era la sua claustrofobia a renderlo tale. Toobin' invece no. La grafica e quella atariana da sala giochi con però poche rifiniture in questa versione Commodore. Carini i motivetti di accompagnamento.

Globale 58%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hewson's

STORMLORD

Avete presente tutte quelle vicende zuccherose tipo "c'è la bella da salvare" che vanno tanto di moda nelle fiabe e loro simili? Beh, se vi piacevano (o vi piacciono) Stormlord fa per voi.

Il Regno è in pericolo. Le Fate, custodi delle terre, sono state rapite dalla perfida e malvagia Badh, una vecchia regina che ha deciso di cancellare ogni forma di vita dal regno stesso. E ci riuscirà, se il prode Stormlord non muove le chiappe e non va a salvare 'ste benedette fatine.

Siccome le fate in questione sono guardate a vista dagli scagnozzi di Badh, il nostro eroe non può mica andare disarmato quindi si fa dare dalla famiglia reale una scorta pressoché illimitata di fulmini magici che si ottengono tramite pressione rapida del pulsante di fuoco e una scorta di spadoni anch'essi magici e anch'essi illimitati che si ottengono con la pressione prolungata del fire.

A causa dell'età avanzata del nostro eroe le lunghe passeggiate sono sconsigliate, quindi per coprire lunghe distanze bisogna chiamare l'aquila Mael Ovin da appositi lastroni di pietra che vi "brancherà" con gli artigli e vi depositerà non in banca bensì in luoghi non accessibili a piedi.

Ad ogni modo, sparare all'impazzata non è il metodo giusto per liberare tutte le fate (anche perché la povera Impazzata si incavola e vi mena). Per risolvere certi problemi vi dovrete armare di cervello e inventiva, nonché una buona serie di oggetti quali vasetti di miele, chiavi, ombrelli e così via.

Ad esempio, avete un vasetto di miele e davanti a una porta c'è uno sciame di api. Vicino c'è una chiave. Quello che dovete fare è scambiare il vasetto di miele con la chiave dopodiché aprire la porta.

Un pannello nella parte bassa dello schermo indica quante fatine devono essere liberate e quanto tempo avete per farlo. Se il tempo finisce avete finito anche voi, mentre se liberate tutte le fatine potete accedere a un sub gioco dove le fate in questione lasciano cadere dei baci e voi li dovete raccogliere. Finita anche questa sezione, si passa ad un nuovo quadro e si ricomincia tutto da capo.

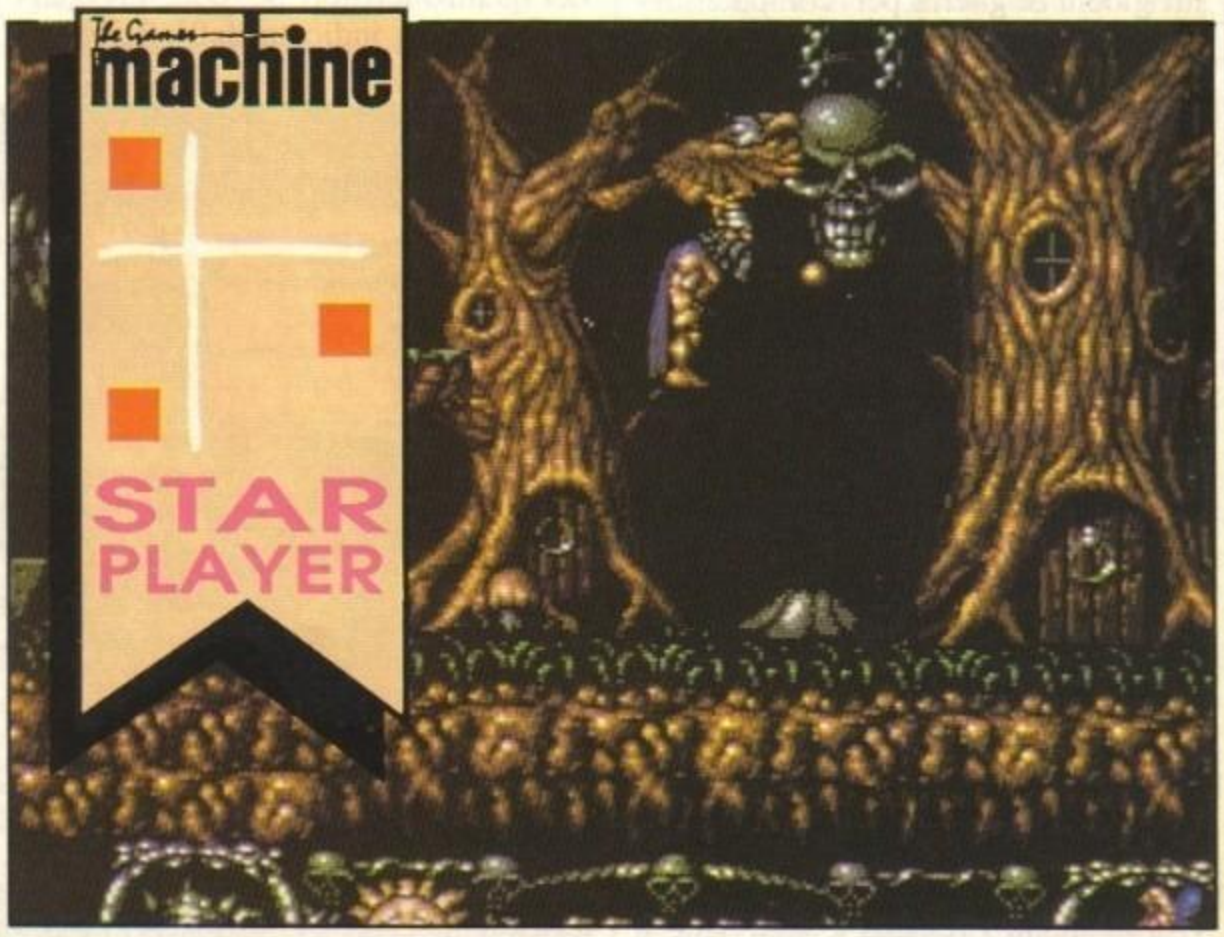
Amiga

Appena caricato, Stormlord si presenta in tutta la sua professionalità con la schermata grafica molto bella e la musica affascinante. Subito dopo l'elegante effetto di dissolvenza della schermata appare lo schermo dei titoli: una pressione veloce del pulsante di fuoco e il gioco comincia. A questo punto sono stato sommerso da una quantità indescrivibile di sonoro supercampionato, grafica superba e azione alquanto banale ma immediata e divertente. In effetti, portare qui un oggetto per poterne portare là un altro non è il massimo della libidine, ma c'è a chi piace. Nonostante ciò, Stormlord è realizzato superbamente e vale ampiamente il suo prezzo.

Globale 92%

The Gamer machine

STAR PLAYER



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CDS'

Tank Attack

Dopo innumerevoli giochi di ruolo e di guerra computerizzati con confezioni piene di validi supporti come mappe, tabelle, grafici etc.etc., ecco un gioco in cui è il dischetto ad essere latore di ogni informazione statistica mentre un vero piano di gioco costituisce l'ambiente simulativo. I valori si ribaltano, i giudizi anche?

Quello che trovate nella confezione di Tank Attack è quello che non avete trovato in tutte le altre scatole dei vostri giochi di guerra per computer,ovvero un piano di cartone suddiviso in cellette esagonali e una bustina contenente le riproduzioni miniaturizzate di una serie di carrarmati e mezzi blindati. Proprio così,avete appena riconosciuto gli accessori indispensabili di un vero board-game; Tank Attack infatti non è nient'altro che questo,un gioco da tavolo,anche se nella confezione è compreso il classico dischetto da tre e mezzo per i vostri 16-bit.
In effetti questa recensione andrebbe più destinata alla sezione board-game di TGM ma penso che anche un computergiochista sia in grado di giudicare questo prodotto e soprattutto di verificare se il computer interpreta in Tank Attack il ruolo che gli si addice.
Dunque, innanzitutto il piano di gioco funge da teatro dello scontro tra quattro opposte fazioni, che rispondono ai nomi di Kazaldis,Armania,Calderon e Sarapan: l'area di gioco è proprio divisa in quattro regioni e sezionata in piccole celle esagonali, ognuna delle quali rappresenta l'unità minima di superficie dell'intera area. Ognuno dei quattro territori possiede un quartier generale indicato dall'effigie caratteristica delle quattro nazionalità,poi un'altra serie di caselle speciali con centri di ricostruzione e di riparazione,montagne, fiumi laghi, mentre tutto il resto è un pianoro desertico.
Scopo del gioco è riuscire a far raggiungere ad una delle proprie unità di combattimento il quartier generale nemico e distruggerlo. Le unità di combattimento, cioè le piccole riproduzioni che trovate nella confezione, sono di due specie: mezzi blindati e carrarmati, i primi suddivisi in due classi (leggera e media) e i secondi in tre (leggera, media e pesante).
Ovviamente i mezzi di combattimento andranno distribuiti sul piano di gioco e qui daranno vita a scontri fuoco e grandi manovre volte alla conquista del quartier generale nemico. Le modalità secondo cui si svolgono le battaglie e si effettuano gli spostamenti sono quelle comuni a molti giochi di guerra: due mezzi si devono trovare ad una certa distanza(quattro esagoni nel nostro caso) e poi le loro caratteristiche e la generazione di numeri casuali decreteranno l'esito della battaglia, mentre gli spostamenti effettuabili sono legati alle condizioni atmosferiche e naturalmente nuovamente alla generazione di numeri casuali.
Come rientra in tutto questo il vostro computer? Semplicemente, vi fornirà il numero di mosse effettuabili, vi informerà tramite apposito bollettino delle condizioni del tempo e visualizzerà tutto quello che c'è da visualiz-

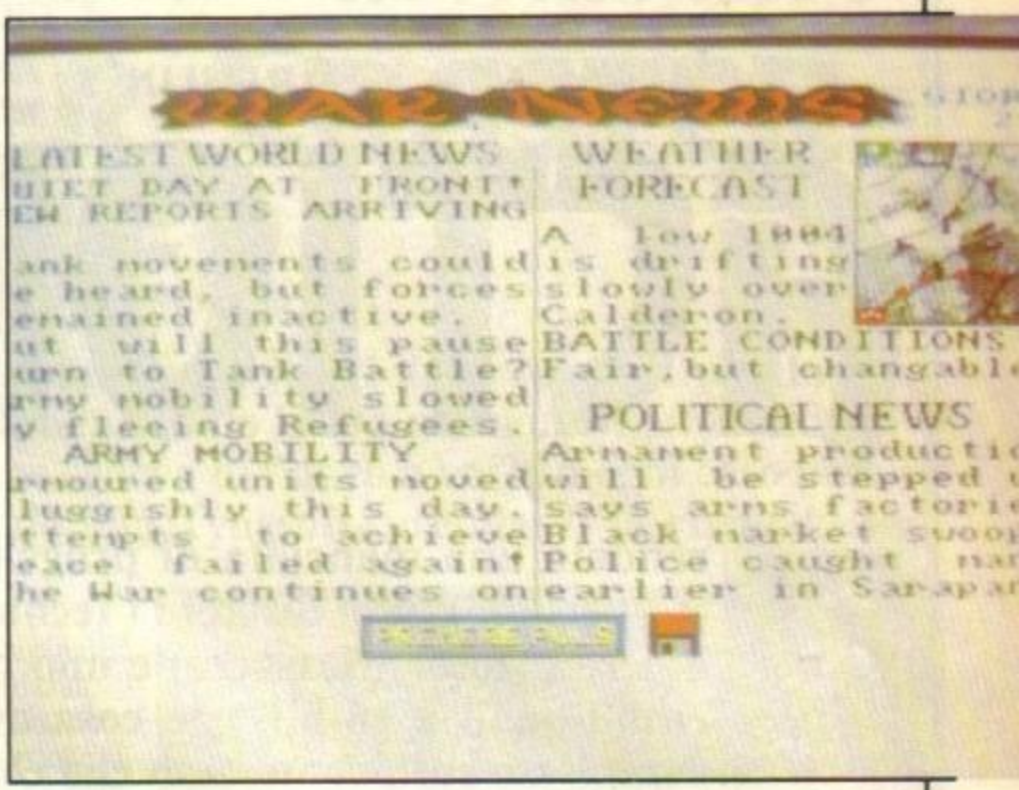
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ST Amiga

Come va giudicato un ibrido? Bisogna "pesare" separatamente l'incidenza di ognuno dei due generi che il gioco riprende o valutare il frutto della loro reciproca contaminazione? Io farò tutte e due le cose ma in entrambi i casi Tank Attack ne uscirà malconcio. In primis va detto che come gioco da tavolo Tank Attack è di una banalità stratosferica: come si può proporre un war-game in cui gli "articoli" di guerra sono così poco diversificati,le regole così primitive e le circostanze di gioco non offrono possibilità di colpi di scena? Nel 1989 non si può proprio. In secundis, il programma incluso fa quello che farebbero dei normali dadi più una matita e qualche pezzetto di carta: se il gioco fosse complesso e sfaccettato forse la cosa sarebbe anche logicamente accettabile ma così serve solo a spillare quattrini a noi sedicibittisti. E vedendola globalmente, direi che con Tank Attack quelli della CDS hanno voluto fare gli originaloni, ma non mi sembrano né esperti di giochi da tavolo, altrimenti non avrebbero partorito regole così misere, né mi sembrano grandi programmatori altrimenti l'intero gioco l'avrebbero compattato in un "tremmezzo" senza bisogno di carrarmatini e tavolozze.

Globale 45%



zare: numero delle unità distrutte, di quelle in riparazione o in ricostruzione, una sequenza animata dello scontro a fuoco tra due mezzi, tre icone per l'avanzamento, l'attacco e il bombardamento finale del quartier generale nemico, e insomma tutti i dati che è indispensabile tener presenti. Inoltre, si può giocare in quattro e si possono stringere proficue alleanze.

GLI HARD DISK

FLASHBANK
Hard Disk e DMA controller su scheda per A2000 e Zorro Big Blue. Velocità trasferimento dati: 7,5 Mbit/sec. Si inserisce su slot a 100 pin. Autoboot con sistemi operativi 1.2 e 1.3. Autoconfing. Formattato con Fast File System.
FLASHBANK 32Mb 40ms L. 690000
FLASHBANK 60Mb 40ms L. 990000
FLASHBANK 60Mb 25ms L. 1240000

2 Modulo A2090 Autoboot
Modulo che rende autoboot i controller Commodore A2090. Si inserisce su uno slot a 100 pin. L. 129.000

MULTIBRAIN
Hard Disk e DMA controller per A500/1000. Autoboot. Autoconfing. Formattato con FFS. Espansione opzionale RAM da 2 a 8 MB.
MULTIBRAIN 20 Mb 40ms L. 890000
MULTIBRAIN 40 Mb 40ms L. 1090000
MULTIBRAIN 40 Mb 25ms L. 1390000
Modulo RAM 2Mb L. 690000 - 4Mb L. 1190000 - 8Mb L. 2440000

IMPACT A2000 GVP
HD controller SCSI più Espansione RAM 22Mb per A2000 o ZBB con autoboot. O Kb L. 440000 - 2Mb L. 990000

IMPACT HC2000
Come sopra, ma senza RAM, con la possibilità di montare l'hard disk direttamente su scheda. L. 410000
HARD DISK 20 MB 3.5'' 40ms L. 640000
HARD DISK 47 MB 3.5'' 28ms L. 890000
HARD DISK 80 MB 3.5'' 11ms L. 1890000

A2090A Commodore
Hd controller più Harddisk da 20 Mb per A2000. Autoboot. L. 1090000

A590 Commodore
Hd controller più hardisk da 20 Mb con espansione Ram da 0 a 2Mb autoboot per A500. L. 920000

HD2000card
Cobtroller ed HardDisk da su scheda per AMSTSRAD, IBM/XT o A2000 con Janus. HD 2000CARD 32MB L. 690000. 40MB L. 740000

Janus XT
Emulatore IBM/XT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia L. 840000

Janus AT
Emulatore IBM/AT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L. 1650000

LE ESPANSIONI DI MEMORIA

AMEGABOARD
Espansione di memoria per A500/1000 da 2 a 8Mb. Esterna. Autoconfigurante. Si installa sul connettore laterale. Munita di connettore passante per altre periferiche completa di LED e di interruttore per il diserimento senza disconnetterla dal computer. Dimensioni 21 x 10 x 4,7 cm. L. 890000

AMINTERAM
Espansione di memoria per A500 da 512 Kb. Si inserisce nell'apposito slot del computer. Con orologio e batteria tampone. L. 189000

SUPEROTTO HARDITAL
Espansione da 0-2-4-8Mb sulla stessa scheda per A2000 o ZBB. Completa di dislpay con dindicazione della memoria disponibile e di led di autoconfigurazione. Zero wait state.
2Mb L. 740000. 4Mb L. 1240000. 8Mb L. 2240000.

A2058 Commodore
Espansione da 2 a 8 Mb per A2000. 2 Mb L. 104000

KICKROM 1.3 A1000
Kickstart 1.3 su eprom senza saldature per A1000 con orologio tampone. Si inserisce sul connettore laterale del computer. Completo di connettore passante. L. 1490000

KICKROM 1.3 A500/A2000
Kickstart 1.3 su Eprom interno per A500/2000. Completo di deviatore per Kickstart 1.2. L. 89000

I DRIVE

ADRIVE
Drive da 3,5 esterno per A500/1000/2000. Con interruttore per il disinserimento e di connettore passante. L. 199000

ADRIVE TOWER
Come sopra ma triplo nello stesso contenitore. L. 490000

ADRIVE 2000
Drive interno da 3,5'' per A2000. L. 169000

ACCELERATORI-PROCESSORI-COPROCESSORI
ATTENZIONE!!! I PREZZI SOTTOINDICATI COMPRENDONO LE SCHEDE ACCELERATRICI SENZA PROCESSORI E COMPROCESSORI CHE SONO INDICATI A PARTE. QUESTO PER LASCIARE IL MASSIMO GRADO DI LIBERTA' ALL'UTENTE.

HURRICANE
Scheda acceleratirce per A1000/A2000. Hurricane A1000 L. 499000-
Hurricane A2000 L. 799000.

BANG
Scheda acceletrice per A1000/A500. L. 340000

HURRICANE MEMORY 1-4Mb
Espansione di memoria 32 bit per Hurricane. Hurricane Men 1MbL. 1190000

ADAPTER 030
Adattatore per 68030 per Hurricane e Bang. L. 24.000

PROCESSORI: 68010 L. 49000 - 68020 L. 29000 - 68030 L. 590000
COPROCESSORI: 68881 - 12MHz L. 240000 - 16MHz L. 290000
25MHz L. 740000 - 68882 16MHz L. 390000 - 25MHz L. 990000

A26260
Scheda acceleratrice contenente 68020 a 14,3MHz + 68881 a 16MHz + MMU68851 + RAM a 32 bit da 2 Mb L. 2190000

I DIGITALIZZATORI AUDIO VIDEO

DIGIBOARD
Digitalizzatore audio stereo più interfaccia MIDI per A500/1000/2000L. 99000

LIVE! ASQUARED
Digitalizzatore a colori video in tempo reale con effetti video per A500/1000 o A2000 (su scheda). Live 500 L. 549000 - LIVE 1000 L. 440000 - LIVE 2000 L. 630000

GENLOCK CARD A2301 Commodore
Scheda Genlock semiprofessionale per Amiga 2000. L. 390000

FLICKER FIXER
Scheda da inserire nello slot video dell'A2000 ed elimina il flicker. L. 690000.
Flicker Fixer + Monitor Multisync L. 1350000

ZORRO BIG BLUE
Chassis metallico per A500/1000 comprendente mainboard con 3slot 100 pin A2000 più 3 slot XT, 3 slot At compatibili più 1 slot CPU a 86 pin per schede con 68020/68881 (Hurricane, A2620). Completo di alimentatore switching da 180 W. Predisposizione per 2 drive da 3,5'', 1 - drive da 5,1/4'' 1 hard disk da 3,5'' o 5,1/4'' e digiboard. L. 470000

MODULO DRIVE
1 o 2 drive da 3,5'' -880Kb. L. 189000

MODULO MIDI + DIGI STEREO
scheda contenente digitalizztore stereo più interfaccia MIDI. L. 79000

ATTENZIONE!!! NELLO ZORRO BIG BLUE SI POSSONO MONTARE TUTTE LE SCHEDE PER L'AMIGA 2000 ((JANUS XT/AT, AMEGADRIVE, A2058, SUPEROTTO, IMPACT, A2620, A2090, ecc.)

I MONITORS

COMMODORE 1084
Monitor HiRes per A500, A1000, A2000. L. 520000

PHILIPS 8833
Monitor stereo per Amiga o PC L. 520000

STAMPANTI

STAR LC 10 L. 420000
STAR LC 10 color L. 490000

STAR LC 24-10
Stampante a 24 aghi 150 cps NLQ. L. 680000

I COMPUTER

AMIGA 500
Completo di mouse e manuali. L. 720000
Come sopra ma con espansione da 1Mb e orologio L. 890000

AMIGA 2000
CON MONITOR E SECONDO DRIVE DA 3.5'' L. 2250000
Come sopra più espansione da 2Mb L. 2850000
Come sopra più hard disk autoboot da 220Mb e espansione da 2Mb L. 3490000

DISCHETTI DA 3,5''
1 L. 1900 - 10 L. 1600 - 100 L. 1250
SONO INOLTRE DISPONIBILI TUTTI I COMPUTER E LE PERIFERICHE AMSTRAD. CHIEDERE.
DISPONIBILI ANCHE TUTTI I COMPATIBILI XT, AT E PS2. CHIEDERE

PER INFORMAZIONI E/O ORDINAZIONI

COMPUTER CENTER

VIA FORZE ARMATE 260 20152 MILANO
TELEFONO 02-4890213

VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA
TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN'S

ACTION

Prendete una manciata di programmi a otto-bit così suddivisi: uno ottimo (Cybernoid), uno discreto (Technocop), uno particolare (Deflector), uno mediocre (Motor Massacre) e uno bruttino (Artura). Convertiteli ora pari-pari/tali-quali a 16-bit, che cosa ottenete? Cinque titoli: uno buono, uno nel complesso sufficiente, uno che continua ad essere particolare, uno scarsino e uno veramente orrendo. Il passo seguente è riunirli tutti quanti in un'unica compilation, che cosa ottenete? ACTION.

CYBERNOID

Questo prodotto realizzato dalla Hewson (cosa mai ci farà in una raccolta della Gremlin risulta un mistero) ebbe un notevole successo sul 64, tanto che ne fu realizzato un seguito. Scontata dunque la sua conversione su Amiga dove si sono migliorate le componenti grafiche e sonore (e ci mancherebbe altro), lasciando invariato il celebre schema di gioco (vedi parentesi precedente). Fondamentalmente si tratta di uno spara e fuggi a scorrimento multidirezionale caratterizzato dall'assenza totale di scrolling sostituito, e devo dire ottimamente, da un veloce "flick screen" (dissolvenza della schermata e comparsa della seguente). Il tutto condito con parecchie armi supplementari il cui corretto utilizzo è fondamentale per superare indenni la maggior parte delle 155 locazioni in cui si sviluppa l'azione. E' sicuramente il programma meglio realizzato dei cinque con ottima e dettagliata grafica supportata da un'eccellente colonna sonora.

TECHNOCOP

Sono andato a rileggermi la recensione che TGM gli dedicò parecchi numeri fa e non mi trovo molto d'accordo con il giudizio (67%) attribuitogli, specialmente se confrontato con il 78% di Soldier of Light che occupava la pagina accanto (ma non andate a dirlo in giro che per simili dichiarazioni sovversive si rischia il licenziamento, e voi rischiate di non leggere più le mie recensioni su questa rivista. Chi ha detto che fortuna!?!). Il mio parere su Technocop è quindi differente, lontani da uno star player intendiamoci, ma il programma merita maggiore considerazione in quanto è realizzato più che dignitosamente. Come certamente saprete questo gioco ultraviolento per definizione consta di due sezioni completamente differenti. In entrambe vestite i panni di un determinatissimo poliziotto senza scrupoli e darete impegnati prima al volante della sua fuoriserie armata alla James Bond e poi all'interno di alcune tetre abitazioni diroccate dove acciuffare il maniaco di turno da arrestare dopo aver catturato con delle reti o massacrato a colpi di armi da fuoco i suoi complici. Nella prima parte la somiglianza con giochi tipo Overlander o Road Blasters è addirittura scandalosa, così come la seconda ricalca abbastanza fedelmente Rolling Thunder; ma a difesa del prodotto devo dire che ambedue (e specialmente la seconda) non temono il confronto con i rispettivi originali.

DEFLEKTOR

Programma che è letteralmente scivolato nel dimenticatoio senza particolari acuti nonostante fosse un validissimo rappresentante dei puzzle-games (nell'accezione più generica del termine). Il gioco vi impegnerà strenuamente nel cercare di completare ognuno dei numerosissimi schermi differenti, che vanno risolti tutti con il seguente procedimento: c'è un generatore elettrico che lascia partire un fascio cellulare, modificandone adeguatamente la traiettoria bisogna fare esplodere tutte le bombe che ci sono nello schermo e poi dirigere il fascio verso il generatore d'uscita con il quale si chiude il circuito superando il livello. Fate attenzione ad evitare sovraccarichi e ad imparare il corretto utilizzo di tutte le altre attrezzature sparse per gli schermi che ri-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sultano nella maggior parte dei casi indispensabili. Un gioco che non potrà piacere a tutti, ma può appassionare.

MOTOR MASSACRE

La prima cosa che mi è venuta in mente giocando a questo gioco è "tanto fumo e niente arrosto", è come se il programma fosse stato programmato da due persone differenti. Ci sono delle belle schermate d'introduzione, la sequenza di guida con la macchina vista dall'alto non è malaccio, ma quando si entra negli edifici da esplorare la situazione degenera in modo allucinante, qualunque aspetto si identifica meravigliosamente con l'aggettivo penoso. Piace solo a mio fratello e con questo ho detto tutto...

ARTURA

Dulcis in fundo una bella idea per un brutto gioco, un brutto gioco per una pessima realizzazione, una pessima realizzazione per un titolo da evitare assolutamente (se comprate Action non potrete purtroppo evitare di venirne in contatto, in ogni caso dei dischetti vuoti servono sempre...). Il gioco vi vede impegnati nei panni di un valoroso guerriero sassone che deve esplorare un vastissimo maniero scozzese alla ricerca di sei scudi magici. Un pessimo clone di Black Lamp, perfino mio fratello si rifiuta di giocarci...

Amiga

Globale 72%

(Credo che avrei dato un giudizio migliore se avessero evitato delle vere schifezze come Artura e Motor Massacre, meglio soli che male accompagnati...)

TYNESOFT'S
ROLLER COASTER RUMBLER

Siete sempre stati terrorizzati dalle terribili montagne russe? O avete nascosto la fifa per non sfigurare con la biondona che sedeva di fianco a voi? In ogni caso potete ora, grazie alla Tynesoft, prendervi la rivincita (e pure la biondona...).

Non si può certo negare l'originalità della Tynesoft: dopo aver realizzato il primo gioco circense sui 16 bit, ecco ora Roller Coaster, una simulazione di montagne russe! Molti si saranno chiesti dove sia la particolarità di questo gioco (come se non fosse già abbastanza originale!): lo strano è che oltre a controllare il vostro mezzo, dovete utilizzare una mitragliatrice e sparare a destra e sinistra per centrare i numerosi bersagli e i nemici che man mano si presenteranno davanti a voi.
Per i fanatici dell'originalità va inoltre aggiunto che, per rendere il tutto frenetico e veloce, la Tynesoft ha deciso di utilizzare la grafica vettoriale, una scelta per cui molte software houses hanno optato nel realizzare simulazioni di guida.
Roller Coaster può essere giocato anche da due persone contemporaneamente, nel qual caso appariranno due mirini sullo schermo, rendendo il tutto mooolto più facile; le difficoltà sono rappresentate dal tempo limitato, dalle munizioni pure limitate e naturalmente dai danni da voi riportati nello scontro con i nemici. Una volta abbattuti un certo numero di bersagli, che progredisce nel corso del gioco, si passa al livello successivo, ovviamente più difficile, con meno tempo, meno munizioni...
In alcune versioni è possibile scegliere tra montagne russe o monorotaia, anche se l'obbiettivo principale rimane sempre il medesimo. Se anche questo non è abbastanza originale, sappiate che vi è un'opzione in cui potete avventurarvi in un mondo futuristico astratto, sempre con la vostra mitragliatrice a portata di mano perché i nemici sono anche lì, e sono molto cattivi...

Amiga

Non ci siamo proprio, cara Tynesoft!!! L'originalità del prodotto è rovinata da un'azione di gioco lentissima (nonostante la grafica vettoriale), da un sonoro semi-inesistente e dalla facilità con cui si finisce il gioco! Non riesco ancora a capire come si possa lanciare una simulazione di questo tipo, in un periodo come quello natalizio, in cui le softwtare houses sferrano i loro colpi migliori (leggi Hard Drivin', Toobin, Power Drift...). L'unico lato positivo di RCC sono gli screen di "Game over"; se questo è per voi un buon motivo per comprarlo...

Globale 41%

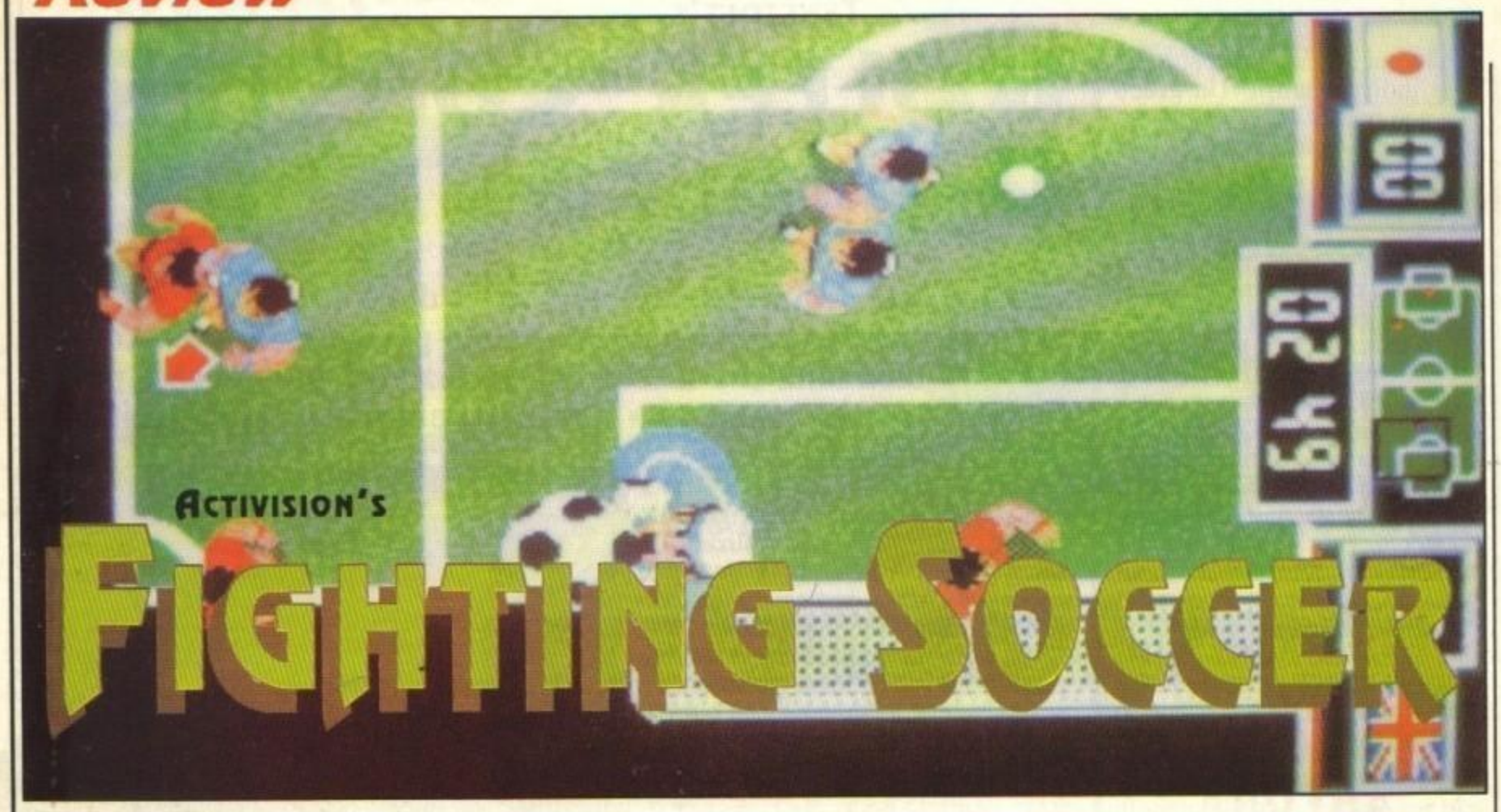
PC

Nella presentazione ci sono effetti grafici molto buoni e subito prima di cominciare il gioco c'è una sequenza introduttiva che ricorda molto quella di Power Drift: si ruota atorno all'ottovolante fino ad entrarci. Alt! I pregi finiscono qua, perché quello che rimane è un semplicissimo tiro a segno con uno o due giocatori che devono soffocare la noia sparacchiando qua e là per far punti e basta! Inoltre la grafica è proprio lenta e sembra che giri a 2 MHz con ovvie conseguenze sui poveri cecchini che lo provano. Che delusione!

Globale 54%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Bollettino del dopopartita: "Quattro tifosi appesi per le sciarpe ai fari di illuminazione, imprecisato numero di sostenitori venuti in trasferta folgorati con l'energia elettrica che alimenta il tabellone luminoso, bambino rompiscatole di non precisata appartenenza a particolari gruppi di tifoserie proiettato dalle curve sul terreno di gioco (e poi preso a calci dal guardialinee perché intralciava il corretto svolgimento dell'incontro), arbitro accolto con amichevole lancio di ordigni esplosivi, pullman della squadra avversaria salutato a colpi di bazooka, radiocronista menagramo stroncato da una fattura Vudù..."

Vista l'aria che tira negli stadi di calcio potrebbe sembrare poco opportuno e perfino fuori luogo un aggettivo come "fighting", questo permette però anche al generalmente poco impegnato redattore di TGM di ribadire che il calcio è solo un gioco e come tale deve essere preso con filosofia.

Visto che le discipline olimpiche proposte dall'ultimo titolo della Epyx non le vuole vedere nessuno ecco che l'Activision ve ne propone un'altra, più consueta, in cui la meta finale è ancora il glorioso alloro olimpico.
La situazione è molto semplice ci sono undici squadre che partecipano alla fase finale, anzi ce ne sono solo dieci e voi (rappresentanti dell'Inghilterra) dovete scontrarvi con il Giappone per ottenere l'ultimo posto disponibile sul tabellone. Scontato che riusciate a sconfiggere gli avversari di non certo grande levatura tecnica avrete modo di osservare gli accoppiamenti che, mediante l'eliminazione diretta, vi porteranno al titolo (o all'eliminazione).
La prima cosa cosa che mi è saltata all'occhio è la non-presenza (sinonimo di assenza) dell'Italia fra le dieci finaliste, mentre trovano posto altre squadre come la Korea del Sud e l'Algeria. BUUUUUU! Solo per questo sgarbo la recensione meriterebbe di partire dal cinquanta per cento in giù, poi però ci consoliamo con il fatto che il programmatore daltonico ci ha dotato di casacche azzurre e così ecco che le cose iniziano già ad andare meglio!
Ma tralasciamo queste divagazioni di ordine patriottico e torniamo al programma.

Come già detto gli abbinamenti che portano alla finale sono già prestabiliti (colpo d'astuzia -molto subdolo- dei produttori per evitare di preparare le altre squadre, visto che vengono ogni volta irrimediabilmente eliminate), così sono già in grado di dirvi con sicurezza quali sono le compagini avversarie che dovrete affrontare (dato che io il gioco l'ho chiaramente finito, non siamo mica redattori di TGM per niente!). Dopo lo scontro preliminare con il Giappone affronterete gli estrosi Brasiliani, quindi i determinatissimi Tedeschi, poi i rapidi Francesi e per finire i terribili Argentini (l'aggettivo è specifico per il loro capitano di cui non faccio il nome per non venir denunciato di diffamazione, intanto sapete tutti di chi parlo...).
Questo per quanto riguarda i dati statistici che passeranno poi agli annali calcistici, ma siccome TGM non è la Gazzetta del-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lo Sport voi vorrete sapere qualche cosa di più preciso sul programma e così eccovi puntualmente serviti.
Schermata mediocre, presentazione pacchiana e si arriva al menu principale (nonché unico). Qui le opzioni sono quattro, la prima prevede la possibilità di modificare il controllo della freccettina attorno al giocatore che indica la direzione in cui sarà tirata la palla (la scelta è fra joystick o tastiera, vi consiglio sicuramente il primo metodo anche se il secondo consente degli spettacolari colpi di tacco). Le altre permettono di giocare da soli contro il computer, due giocatori uno contro l'altro o due giocatori contro il computer (che è la cosa decisamente più divertente). Il campo da calcio è visto perpendicolarmente dall'alto e così dei giocatori si vedono solo i testoni e gli altri organi sporgenti (cosa ridi tu, mi riferisco alle braccia e alle gambe!), l'azione si sviluppa verticalmente con scrolling che consente di la visuale di un quarto di schermo circa alla volta. La partita dura tre minuti al termine dei quali vince chi ha segnato più gol, vale la pena sottolineare che in caso di parità non ci sono tempi supplementari o rigori, ma verrete inesorabilmente eliminati.
Il gioco prevede un discreto numero di colpi fra cui spiccano i tackles scivolati (accompagnati dall'effetto sonoro in stile "vaporella stiratutto") e i colpi di testa, ci sono poi i falli laterali i calci d'angolo e le rimesse dal fondo con tanto di faccetta dell'arbitro che gli annuncia (non con grande precisione devo dire, le rimesse ad esempio non si può mai sapere con certezza a chi le attribuirà!).
Con questo credo di aver detto grossomodo tutto e siccome ho ancora qualche riga disponibile la voglio spendere in favore del divertentissimo modo a due contro il computer. Mio fratello ed io ci abbiamo trascorso una serata intera prima di riuscire a sconfiggere la tutto sommato deludente Argentina anche se le lo scontro più impegnativo è stato sicuramente quello con la Francia. In quest'epico incontro eravamo a 23 secondi dalla fine sotto di un gol (vi rammento che il pareggio vi elimina), non ci siamo persi però d'animo e quando a tempo pressoché scaduto abbiamo insaccato il secondo pallone ne è scaturito un tale urlo di gioia (nonostante fosse notte fonda) che il pensionato ultranovantenne del quarto piano ha pensato fosse l'allarme di un qualche appartamento e ha chiamato la polizia! Il vicino dirimpettaio invece, che dice di aver studiato a Oxford, ha tuonato un distintissimo "Allora avete finito di rompere i palloni oppure no?"

Amiga

Non è certo una buona cosa dover recensire un gioco dopo averne sentito alcuni giudizi poco lusinghieri in merito (poi per altro in gran parte ritrattati). Il mio parere è che Fighting Soccer sia un'ottima conversione e ancor prima un ottimo gioco, l'azione è sufficientemente frenetica e soprattutto molto fluida. Quello che mi displace è la scarsa cura con il quale il tutto è stato rifinito, basti citare l'inutile intermezzo con ragazze pon-pon ogni due partite che è addirittura penoso (le cose o si fanno bene oppure e meglio non farle proprio). Ma cosa ancora più grave è che per potere sfruttare i colpi di testa e i pallonetti il manuale dice di premere due volte il pulsante consecutivamente, non dice però che lo il tempo massimo che deve intercorrere fra una pressione e l'altra è inferiore a al millesimo di secondo (o giù di lì) rendendo pressoché inutilizzabili questi due colpi.
Ad ogni modo il programma è bello, molto divertente se giocato in due contro il computer e anche dopo aver sconfitto tutti gli avversari vi rimane sempre lo scontro diretto con i vostri amici che potrà riempire molti dei frequenti pomeriggi uggiosi invernali.

GLOBALE 78%

NUOVE PROPOSTE

digimail SRL

MEGAJOYSTICK RAMBO Cod. G03 Lire **39.000**
Superjoystick SAVAGE RAMBO JK 77 ELECTRONIC con funzioni elettroniche multiple: Autofire veloce e tasto Decathlon per ottenere "smanettamenti" velocissimi senza alcuno sforzo; 4 pulsanti di sparo, ventose stabulizzanti, Microswitch ad altissima sensibilita' garantiti per oltre 1 milione di movimenti.

SUPERTRANSPARENT GHIBLI Cod. GD5 Lire **49.000**
Ha le stesse caratteristiche elettroniche del RAMBO, ma e' trasparente e contiene 5 LED che segnalano la funzione attivata e la posizione della manopola: UN EFFETTO SENSAZIONALE, DA NON PERDERE per giocare al meglio!

TURBO PEDAL Cod. GA7 Lire **59.000**
Sensazionale novita': il primo simulatore dei pedali del freno e dell'acceleratore, consente di dare il massimo nei giochi di guida piu' impegnativi (Test Drive, Outrun, Wec Le Mans..) rendendo molto piu' realistica la sensazione della guida. IN SUPEROFFERTA con OUTRUN + SUPERCYCLE per C64 in omaggio.

QUICKSHOT I Cod. G02 Lire **9.000**
Lo Spectravideo Quickshot I, il joystick piu' venduto nella sua ultima versione: due pulsanti di fuoco, ventose stabilizzanti, cavo extralungo; robusto e preciso, ideale per incominciare o come secondo joystick, offerto ad un prezzo speciale.

JOYSTICK PC MS-DOS, piu' SCHEDA JOYSTICK Cod. P02 Lire **85.000**
Scheda joystick con ottimo Joystick proporzionale SVI Spectravideo con due tasti fuoco, ventose stabilizzanti, regolatori di sensibilita'. Risposta sensibile e precisissima.

BASE BASCULANTE con SINTONIZZATORE TV Cod. G64 Lire **249.000**
Trasforma un monitor con ingresso videocompositoCVBS (come il 1084 Commodore) in un televisore; memorizza 16 canali, con sintonia elettronica e telecomando multifunzione, consente inoltre di orientare il monitor e fissarlo nella posizione piu' comoda.

YAMAHA SHS-10 Cod. E19 Lire **169.000**
Tastiera digitale FM, uscita MIDI, 25 strumenti e 25 ritmi di accompagnamento selezionabili, 6 voci, effetti speciali, display digitale, autobass, autochord, automelody. Funziona a batterie o tramite alimentatore; collegabile a cuffie, impianto HI-FI e, tramite interfaccia MIDI, a qualsiasi computer.

DIGIBOX Cod. A04 Lire **69.000**
I DIGIBOX sono una coppia di minicasse amplificate collegabili direttamente alle uscite audio sinistra e destra di ogni modello Amiga; ognuna delle due casse e' munita di un proprio interruttore e regolatore di volume, e di un Led di alimentazione. Gli altoparlanti sono Larga Banda (40-12.000 Hz) del diametro di 6 cm.; le dimensioni sono estremamente contenute (7 x 10 x 7 cm - L x H x P) e non pongono alcun problema per il posizionamento. I DIGIBOX sono alimentabili con delle semplici pile a 9 Volts o tramite alimentatore DC esterno. Queste piccole casse migliorano sensibilmente la qualita' della riproduzione sonora di Amiga ed hanno una resa eccellente malgrado le ridotte dimensioni. Nella confezione sono inclusi i cavi di collegamento ad Amiga ed un pratico treppiede di sostegno al quale possono essere fissati i DIGIBOX.

ESPANSIONE 512 KB Amiga 500 Cod. A06 Lire 249.000

Penna Ottica AMIGA	Cod. A01	Lire	49.000	DRIVE esterno A500	Cod. A16	Lire	249.000
Cover AMIGA 500	Cod. A21	Lire	21.000	INTERFACCIA MIDI PC MS-DOS	Cod. P03	Lire	390.000
10 dischi 3.5" Bulk CERTIFICATI	Cod. G04	Lire	19.500	Modem 2400 Baud HYUNDAI	Cod. G55	Lire	375.000
Box portadischi 3.5" 100 pt.	Cod. G09	Lire	21.000	10 dischi 5,25" Bulk CERTIFICATI	Cod. G78	Lire	8.500
INTERFACCIA MIDI AMIGA	Cod. A17	Lire	79.000	MODULATORE TV + CGA/HERC.	Cod. X25	Lire	280.000

PREZZI IVA INCLUSA. SALA DIMOSTRAZIONI aperta dalle 15 alle 19.
DIGIMAIL srl, Via Coronelli 10, 20146 MILANO. **Tel. 02/426559 - 427621**
x 02/427768 24 Ore. Vendita anche

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

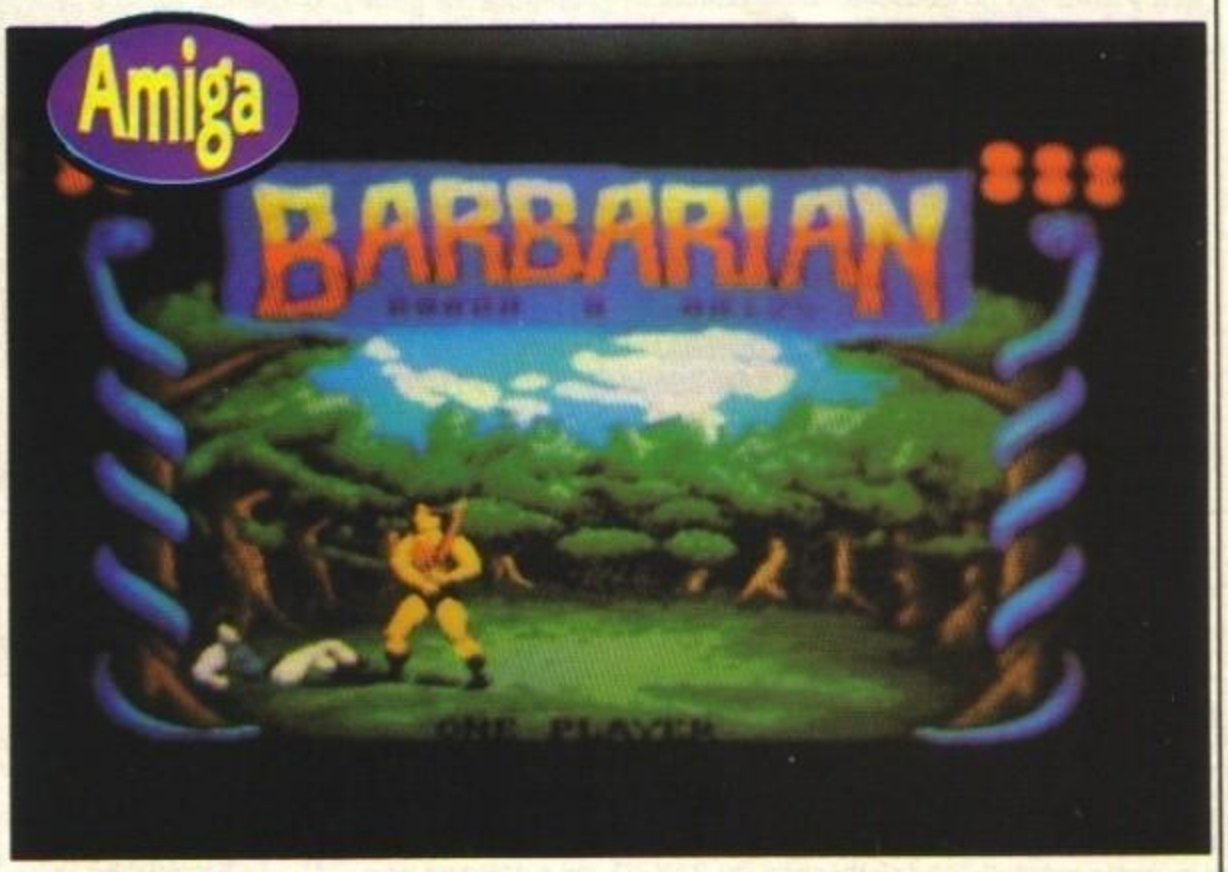
http://www.oldgamesitalia.net/

Arrivano i 'budget' su Amiga...

Noi giocatori provenienti dai computer ad 8-bit, abbiamo un concetto particolare di "budget", ossia di giochino inedito pubblicato a prezzo molto basso (si parla di 5000 lire) o di riedizione di un vecchio gioco a prezzo ridotto. Il mese scorso ci era capitato di vedere Steel per Amiga e ci era sembrato un caso isolato, da non ripetersi.
Questa volta, invece, si tratta di annunciare che il mercato del software per Amiga è abbastanza "maturo" da poter permettere alle software-house di pubblicare giochi a prezzo ridotto anche per il potente micro della Commodore. Questo mese, dunque, possiamo presentarvi Slayer, una conversione di un fortunato budget per C64, e Barbarian della Palace, pubblicato dalla etichetta Klassix a prezzo stracciato. Non ci resta che andare a rinfrescare la memoria a chi non si ricorda o non ha mai sentito parlare dei giochi sopra-citati.

Barbarian - The Ultimate Warrior

Klassix



Stiamo parlando di una pietra miliare nella storia dei videogiochi per i computer a 16-bit. All'inizio, quando i computer come l'Amiga e Atari ST erano delle novità, si convertivano i giochi dal C64, e la Palace, forte del successo ottenuto da Barbarian sugli 8-bit, decise di farne un successo anche sulle macchine emergenti. Così non fu, almeno non del tutto, nonostante l'aggiunta del parlato digitalizzato.
Il gioco consisteva (e consiste tutt'ora) in una sfida uno-contro-uno all'arma bianca, contro avversari che sembrano vostri gemelli. All'inizio potete impratichirvi affrontando nemici nella foresta o potete sfidare gli scagnozzi di Drax che ha catturato la vostra amata.
Siete un barbaro (che scoperta — vero?) e con la vostra lunga spada potete effettuare un sacco di mosse acrobatiche fino alla spettacolare taglia-testa. I gioco è abbastanza (per non dire MOLTO) sanguinoso e in alcune nazioni pare sia stato vietato ai minori di 14 anni. In definitiva un gioco appassionante che farà da sfogo a tutta la violenza che avete dentro senza dover necessariamente nuocere ai vostri simili (sto parlando di quelli umani, non digitali!). La grafica dei fondali è buona, peccato per gli omini che sono poco sfumati e piuttosto grezzi. I livelli di difficoltà sono ben graduati e l'aggiunta del sonoro digitalizzato conferisce maggiore fascino a tutto il prodotto. E' un budget (il costo però non è proprio di 5000 lire...) e se ve lo siete persi la prima volta o siete un neoacquirente di Amiga, non rifate lo stesso sbaglio, mi raccomando!

GLOBALE 84%

Slayer

Hewson

Iniziamo subito col dire che questa è una conversione da budget per C64 che risale a qualche Natale fa. In quel periodo tutto il mondo del software era in fermento per la conversione di R-Type ad opera della Electric Dreams e già c'erano stati problemi legali con Katakis della Raibow Arts (i vecchi lettori di Zzap! ricorderanno certamente).
Ed ecco che spunta all'improvviso sotto l'etichetta budget della Hewson, la Rack'it, un giochino chiamato per l'appunto Slayer. Un giochino, dicevo, che si è poi rivelato

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

un concorrente ad R-Type dato che si trattava di shoot'em-up a scrolling orizzontale. Ebbe molto successo in principio (Medaglia d'Argento su Zzap!), un po' per il prezzo e un po' perché uscì prima del suo concorrente, poi quando finalmente uscì R-Type tutti se lo dimenticarono alla svelta.
Evidentemente non se lo dimenticarono tutti (o forse non quelli della Hewson) e lo vediamo rispuntare oggi nella sua reincarnazione sull'Amiga, dopo che di shoot'em-up a scrolling orizzontale se ne sono visti a decine, a cominciare dallo stesso, favoloso, R-Type. A questo punto vi chiederete: "A cosa serve pubblicare questo gioco, adesso?". Purtroppo, cari miei, non serve proprio a niente, anche in virtù del fatto che il prezzo da "budget" per Amiga è di 18000 lire e non è comunque poco. Il gioco è estremamente limitato, non è neanche lontanamente parente di R-Type (se non per lo scrolling) e lo schema di gioco è ripetitivo e scialbo. Le armi extra si contano sulle dita di una mano monca e la scarsa varietà di fondali ve lo faranno subito venire a noia. Fatevi un favore, accumulate un altro po' di soldi e compratevi un VERO gioco, a prezzo pieno ma di qualità, come Chambers of Chaolin o Stunt Car Racer!

Amiga

GLOBALE 55%

ELITE'S

PAPERBOY

Tempo fa raccontavo di una copia di Paperboy arrivata all'ultimo momento direttamente dalla Elite. Ne parlammo benissimo. Oggi ci sono pervenute le versioni ST e PC. Come ne parleremo?

Paperboy fu un grande successo di sala giochi. Un manubrio, uno schermo più grande di quelli consueti, tanta gente a guardare. Scopo del gioco era quello di guidare la bicicletta di un ragazzino che aveva il compito di incasellare il quotidiano direttamente nella buca delle lettere di ogni abbonato.
Chiaramente il fatto di lanciare i giornali poteva riservare qualche inghippo, come quello di frantumare i vetri delle case o atterrare pacifici lavoratori.
Ma nella vostra corsa in bicicletta dovrete prestare attenzione anche ad automobilisti impazziti, skateboardisti incalliti, ladri con tanto di mascherina, cani randagi o di razza, bambini intrepidi che giocano con automobiline radiocomandate, tagliaerba automatici e antipatici.
Tutti questi "abitanti" faranno di tutto per farvi cadere, e voi dovrete fare di tutto per non cadere... logico!
Scopo del gioco è quello di far trascorrere un'intera settimana senza perdere tutte le vite, consegnando i giornali agli abbonati ed eventualmente acquisendone di nuovi. Ogni volta che completerete una giornata, infatti, se avete consegnato il giornale a tutti, guadagnerete nuovi iscritti, se invece sarete causa di qualche disastro proprio ai vostri clienti questi daranno subito disdetta del contratto... e vostra.
Comunque non siete costretti a fare i ragazzi seri: un quindicenne che si rispetti deve pur combinare qualche guaio e così avrete la possibilità di lanciare i giornali contro i vetri delle chiese, cpontro quelli dei non-abbonati, contro le lapidi dei cimiteri o contro i personaggi che infestano la via tranquilla. Inoltre arrivati a fine percorso, avrete un percorso bonus simil gimcana dove dovrete lanciare i quotidiani contro dei bersagli; in questa sezione se cadete non perdete la vita.
In definitiva Paperboy è stato un grande gioco, anche perché si differenziava molto da quelli che c'erano a quel tempo nelle sale giochi. Poi sono arrivati i Pony Express.
(La foto della versione ST è in basso a sinistra)

ST

Quando parlammo di Paperboy su TGM in versione Amiga fummo particolarmente benefici (ma quanti passati remoti!). A distanza di tempo, e passato il primo entusiasmo, dobbiamo un po' ricrederci: lo scroll è piuttosto frammentato e nella conversione si sono persi molti personaggi che invece c'erano sull'originale da bar. La versione ST è migliore rispetto a quella Amiga, l'unica pecca sta nell'overscreen che, ovviamente, manca. Per il resto il sonoro è molto simile e lo scrolling è decisamente migliore. Guardatelo. Magari vi prende la mania di andare in bicicletta.

Globale 70%

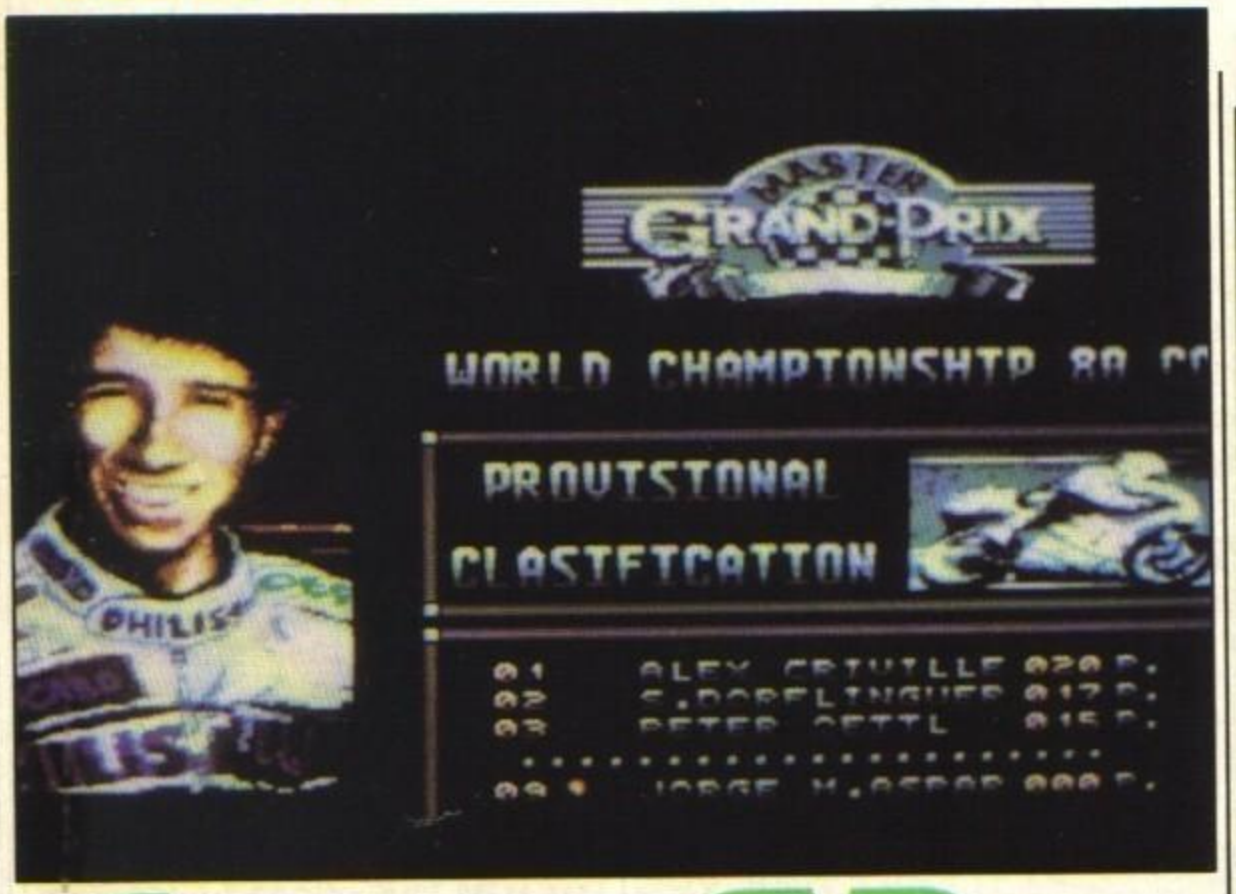
PC

**Ormai per il PC si fanno un sacco di conversioni. Ed ecco arrivare quella di Paperboy. Giudizio? Beh, lo lascio a voi. La grafica supportata (CGA o EGA) era meglio se la dedicavano da qualche altra parte. Lo scrolling anche (l'abbiamo provato su un 386... ed era brutto lo stesso!) e il sonoro lo conoscete.
Peccato, una conversione frettolosa e cubettosa. Guardatela prima.**

Globale 50%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Aspar GP Master

BY DINAMIC

Molto tempo fa, nelle sale giochi andavano di moda i videogiochi con delle automobiline viste dall'alto che si muovevano lungo dei circuiti monotoni e ce variavano solo per forma. Beh, là alla Dinamic devono aver pensato che ci fosse ancora qualche fan di questi giochi e hanno pensato bene di farne un "remix".

Come forse avrete capito, Aspar Gp Master è un gioco di corsa visto dall'alto che differisce però da quei vecchissimi coin-op per lo scroll multidirezionale (neanche tanto fluido), le varie marce, la grafica migliore e infine il fatto che al posto delle auto ci sono delle moto. Aspar GP Master è ispirato infatti al corridore iberico Jorge Martinez "Aspar", che, a quanto dicono le istruzioni, deve essere alquanto bravino.
Nel gioco voi impersonate questo benedetto sior Martinez e il vostro compito è quello di partecipare al campionato mondiale e possibilmente vincerlo. Per fare ciò potete prima fare un po' di pratica per testare il circuito e eventualmente far saltrare la vostra moto con un incidente azzeccato. Se poi vi sentite "dei galli" potete prendere parte alle prove e se vi qualificate potete finalmente partecipare a una delle gare che a seconda della posizione in cui arriverete vi fornirà punti utilissimi per la classifica del campionato.

Vi sono in tutto otto percorsi che sono in sequenza: Jarama in Spagna, Jerez in Portogallo, Imola in Svez... Franc... Cin... Italia, Nurggbrundtrg... hem, Nurburgring in Germania, Assen in Olanda, Beno in Cecoslovacchia e Rueka in Yugoslavia.
Per questi otto percorsi avete a disposizione solo cinque moto, e cioè se ne distruggete cinque o nelle prove o durante la gara potete dire addio per sempre al campionato per due motivi: il primo è che non potete più correre, il secondo è che se vi siete spiaccicati per ben cinque volte siete proprio delle capre assurde.
Durante la gara poi per favorire alcuni vostri eventuali incidenti gli avversari faranno di tutto per sbattervi fuori dalla strada.
Altri pericoli sono le curve a gomito, lo

PC

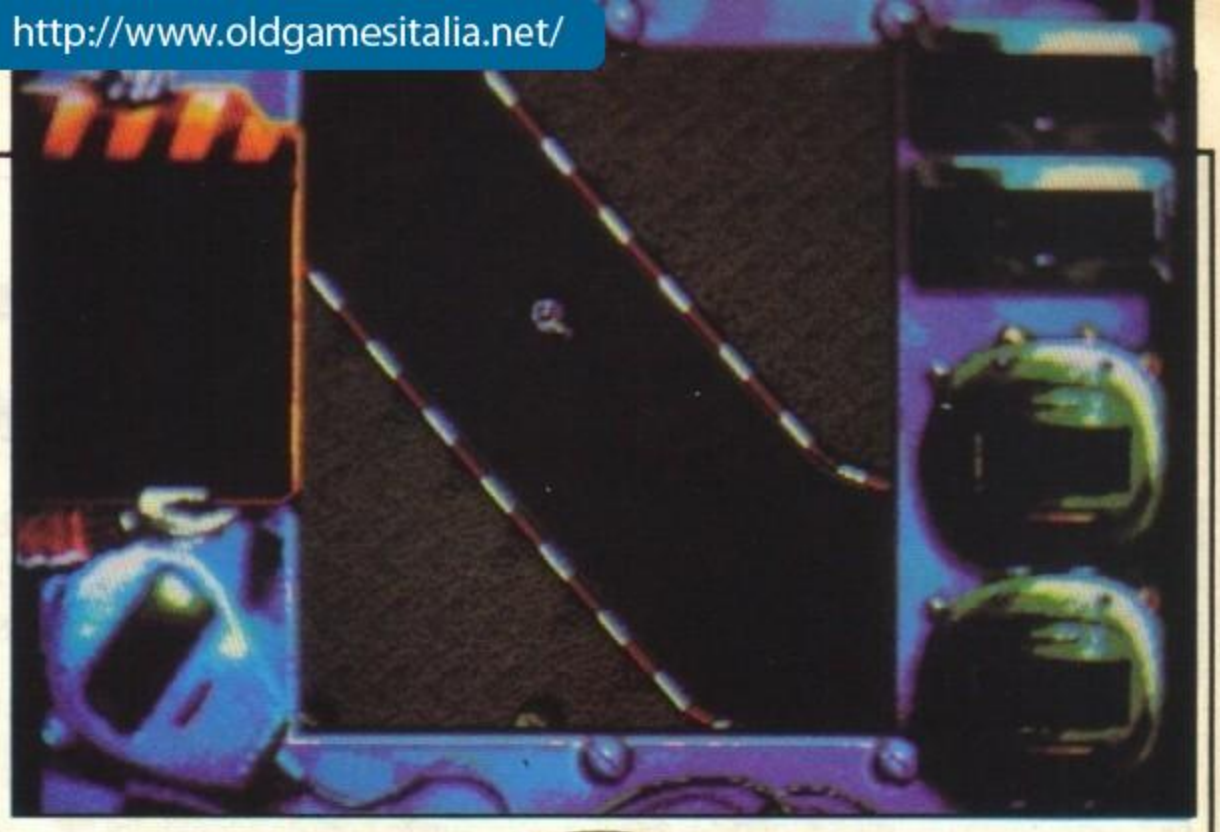
Dal punto di vista tecnico devo ammettere che questo programma non vale molto: lo scrolling della pista è piuttosto rozzo (proprio come sull'Atari ST), il sonoro è quasi inaudibile e poco realistico, il sistema di controllo a quattro tasti direzionali è discutibile... Ma la cosa più strana è l'utilizzo di un tasto unico per il controllo dei freni e della frizione con conseguenze fantascientifiche: se lo si tiene premuto la moto frena, ma quando lo si molla parte come un razzo scalando velocemente un numero di marce a caso... Se sono pronto ad ammettere che proprio questo tasto rende interessante un gioco altrimenti troppo fiacco e mal calibrato, non posso negare che un vero cambio sarebbe stato molto meglio... Nonostante tutto molti difetti passano in secondo piano durante le varie corse e ci si riesce a divertire...

Globale 71%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

scroll traballante e infine il metodo di controllo che consiste nel continuare a premere fuoco per cambiare continuamente marcia mentre non si capisce quale si stia usando in quel momento. Sarà...



ST

Wow! Siamo di fronte a uno dei giochi più scontati che esistano! Roba da collezione. Trabaliare per lo schermo a bordo di una Vespa Chicco non è proprio il massimo della vita e ho visto scroll migliori sull'ST. Per quanto riguarda il gioco in sé stesso è discretamente annoiante ed è simile a centinaia di giochi già pubblicati su qualsiasi computer. Desolante...

Globale 65%

Amiga

Se vi piacciono i giochi obsoleti e monotoni, Aspar GP Master fa per voi. La grafica è l'unica cosa che bene o male si salva, e con un piccolissimo sforzo anche il sonoro. Sulla giocabilità però non transigo: gente, siamo ai livelli preistorici! Un bel po' di anni fa la gente si annoiava con i giochi simil-Super Sorint, ora si può annoiare con l'ultimo prodotto Dinamic. Bella roba...

Globale 68%

R&C ELGRA 20030 Palazzolo Milanese (MI)

Point

trovi tutto a meno . . .

AMIGA

Via S. Martino, 13 Tel. 02/99041332

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

TITUS'

KNIGHT FORCE

Se pensate di trovarvi di fronte all'ennesimo gioco di "cappa e spada", sappiate che siete caduti in errore: in Knight Force la cappa è stata saggiamente sostituita da una possente armatura, con grande sollievo dei videocavalieri di tutto il mondo!

Visti i precedenti della Titus, non mi aspettavo molto da Knight Force, nonostante la spettacolarità degli screens riprodotti nelle fotografie precedentemente giunte in redazione. Ecco quindi la mia sorpresa nel constatare che Knight Force non è un pessimo prodotto; certo, i neo-acquirenti di Beast non devono preoccuparsi perché l'ultimo prodotto Titus non sfiora nemmeno i livelli del capolavoro Psygnosis, ma è certamente migliore dei precedenti giochi della software house "dal logo volpino".

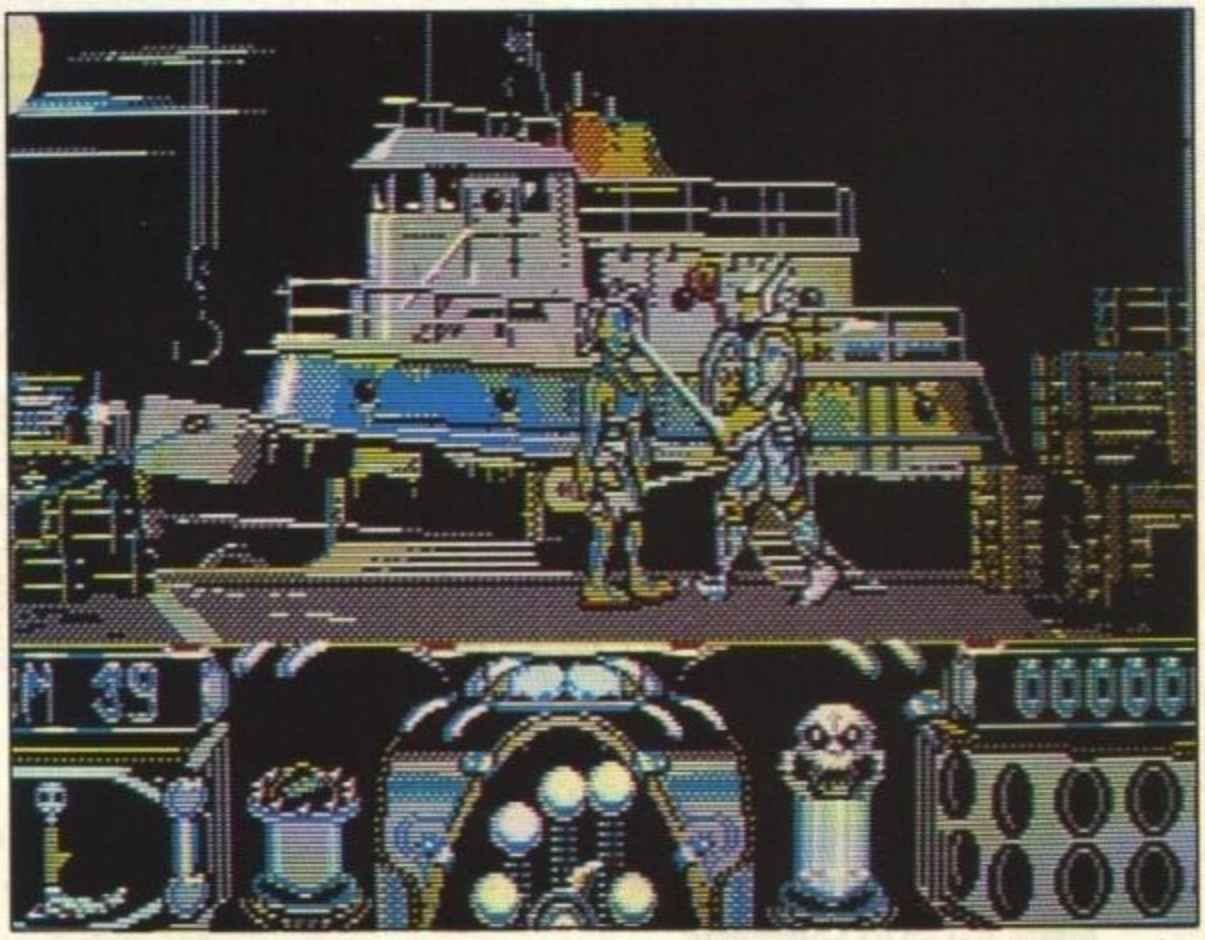
Dopo quest'introduzione vorrei ora rivolgere un appello alle software houses e chiedere di misurare il QO (quoziente di originalità) dei loro prodotti, prima di procedere al lancio definitivo; ...avrete forse già capito che il plot di Knight Force non primeggia certo per fantasia.

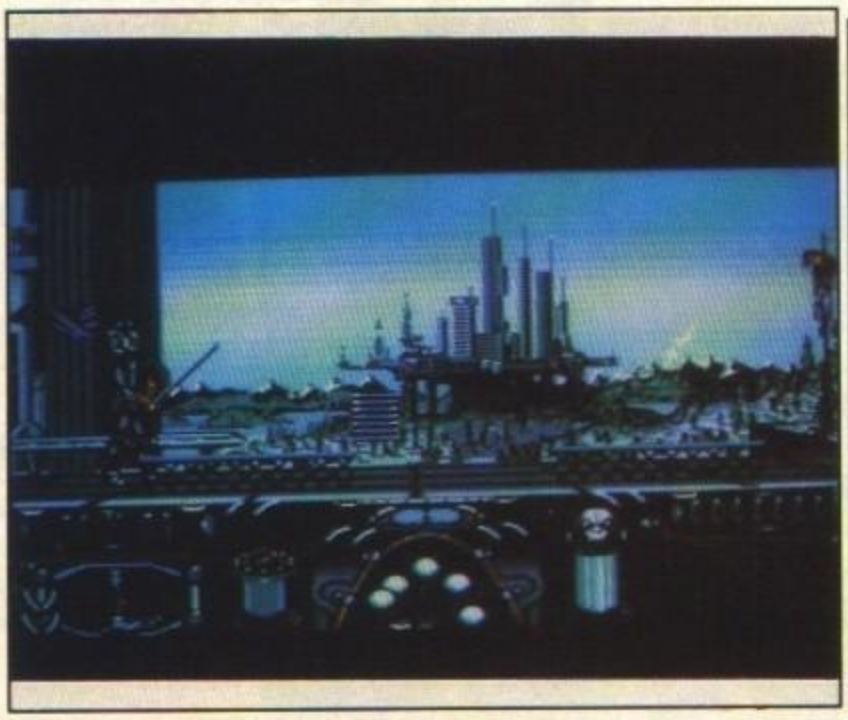
Il malefico Red Sabbath ha catturato la meravigliosa principessa Tanya e scoperto il segreto della macchina del tempo, per molti secoli custodito dal popolo di Belloth, di cui fanno parte Tanya e... il Principe del Tuono, valoroso cavaliere deciso ad annientare Sabbath e i suoi scagnozzi e a liberare la principessa.

Naturalmente voi impersonate Red Sabbath e... vi sarebbe piaciuto, eh? Invece, tanto per andare contro corrente, la Titus ha deciso che voi rivestirete i panni del CDT (che non è un nuovo tipo di compact-disc, ma l'abbreviazione di Cavaliere del Tuono); dovrete quindi attraversare cinque zone temporali differenti (Preistoria, Medio Evo, Ventesimo secolo, Futuro fino ad entrare nella Zona mistica!) e fare a fettine tutti coloro che si presenteranno al vostro cospetto, fino a giungere al duello finale con Red Sabbath!

Sfortunatamente, affinché ciò avvenga, dovrete recuperare svariati amuleti, avidamente custoditi dai membri della setta nemica; come se questo non bastasse gli amuleti funzionano solo in determinate zone, che spetta a voi individuare. Naturalmente la missione deve essere completata entro, e non oltre, un certo periodo di tempo, indicato nel pannello a vostra disposizione e situato nella parte inferiore dello schermo.

Tale limite di tempo è stato giustificato dalle istruzioni (questa è veramente notevole!) con la scusa che "la principessa Tanya soffre di claustrofobia e, essendo stata rinchiusa dallo stregone, rischia di impazzire da un momento all'altro"!!!



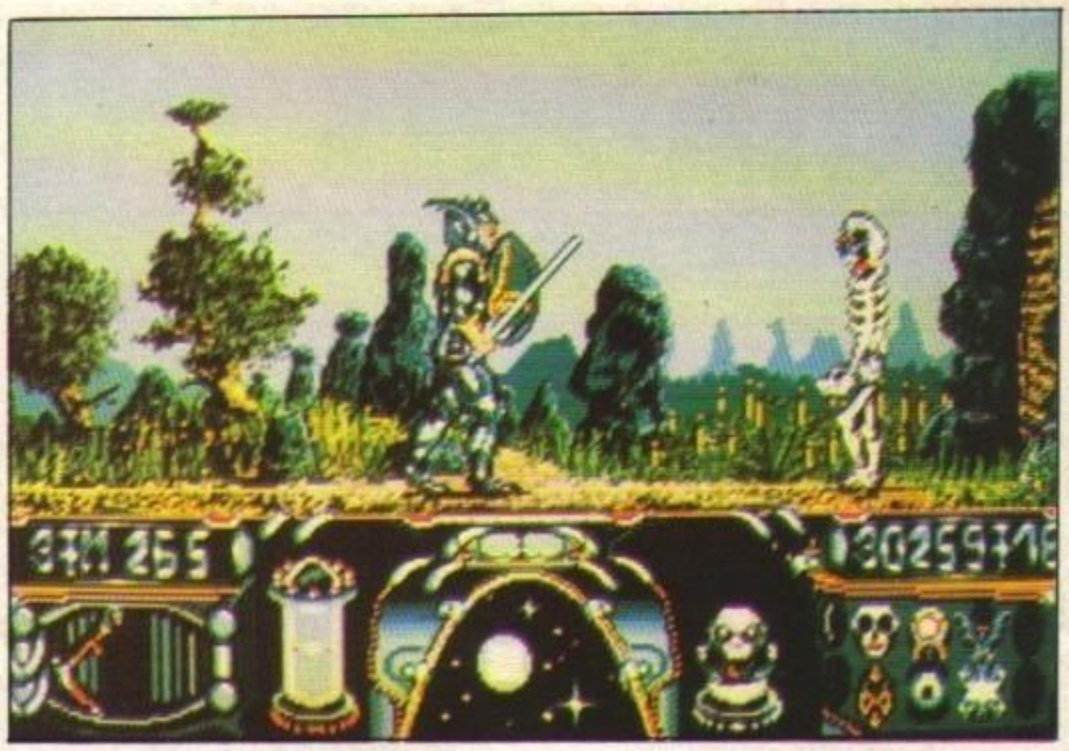


I combattimenti con i numerosi nemici (si va dai comunissimi scheletri ai futuristici satelliti sonori, dagli stra-usati robot agli uomini preistorici), sono rappresentati in "stile Barbarian", ossia con il vostro personaggio a destra e l'avversario a sinistra o viceversa, entrambi inquadrati di lato, garantendo così una miglior giocabilità e facilità di movimenti. Ovviamente sono possibili numerose mosse quali la famosa "ginocchiata nelle gengive", sempli-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

cemente, si fa per dire, per mezzo del solo joystick.
Come avevo accennato all'inizio Knight Force presenta diverse qualità positive, prima fra tutte il buon livello grafico, che ha sempre caratterizzato i giochi Titus (vedi Crazy Cars 1 e 2); fortunatamente, a differenza dei due famosi giochi automobilistici, Knight Force offre una certa varietà e ha qualcosa che spinge a fare sempre meglio e a progredire nel game. Complessivamente quindi un buon prodotto , non sicuramente un classico, ma un gioco che fa ben sperare per il futuro della Titus.



Amiga

La grafica è sicuramente la caratteristica che più mi ha colpito in Knight Force: sprites molto grossi, fondali molto dettagliati e ben riprodotti. Peccato che le animazioni siano state così trascurate: il vostro personaggio compie un salto mortale in meno di un secondo! Non parliamo del sonoro, su cui stendiamo un velo pietoso, non essendo dei masochisti (tranne rare eccezioni). Tale discordanza grafica-sonoro, se aggiunta allo spessore del gioco più che accettabile, fa di Knight Force un gioco quasi passabile, ma rovinato da uno scrolling fra i più osceni sulla faccia della Terra. Peccato, alla prossima volta Titus!

Globale 59%

PC

Niente da dire: grafica buona, scrolling passabile, sonoro... (Vabbè, avete capito!). Questo Knight Force non è niente male nella versione per PC: certo, se possedete una misera scheda Hercules, aspettatevi la solita "accozzaglia" di sprites, ma già con una CGA la grafica compie un poderoso miglioramento, se poi possedete una EGA o una VGA, otterrete ottimi risultati. Provatelo, potrebbe stupirvi.

Globale 72%

Dr. SOFT & Mr. HARD snc
THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

SOFTWARE - HARDWARE
VIDEOGAMES
& ACCESSORI

QUELLO CHE AVETE SEMPRE DESIDERATO PER IL VOSTRO PERSONAL COMPUTER
MA NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE !!!

00199 Roma - Via Amatrice, 24 (Parallela V.le Libia) 8389183

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

GRANDSLAM'S

Chambers of Shaolin

No, non è ancora finita la saga delle arti marziali e forse finché ci sarà gioco sulla Terra le discipline di karate, judo, boxe francese continueranno ad ispirare i picchiaduro. Con Chambers of Shaolin si inaugura però anche il picchiaduro con corollario multi-evento, che prima del vero scontro testa-a-testa offrirà ulteriori dimostrazioni di quanto sia in realtà duro riuscire ad aggiudicarsi l'agognata cintura nera.

Chambers of Shaolin fa il suo esordio in pieno stile orientaleggiante: nella presentazione ravvediamo infatti tipici elementi della tradizione giapponese come draghi e ventagli, e possiamo ascoltare una delicata nenia realizzata con strumentazione chiaramente da sol levante. Subito dopo il prologo di rigore, nuovamente uno sputafiamme, da far arrossire il bestione di Dragon's Lair, presenzierà alla scelta di una delle due opzioni possibili: optate per il duro allenamento nelle cosiddette "camere di Shaolin" o volete subito lanciare la sfida a qualche "cintura" ormai veterana? Se giocate per la prima volta a Chambers of Shaolin vi consiglio subito il training(Dio mio,comincio a parlare come i libretti di istruzioni, che i videogames facciano davvero male come dice qualcuno nella posta?) che consiste in sei terribili prove in cui dovrete migliorare riflessi, potenza, precisione etc. etc, tutti valori che verranno riassunti in un quadruplice parametraggio da registrarsi alla fine di ogni allenamento. Dunque, la prima sessione di esercizi è fatta apposta per misurare la vostra velocità di reazione all'attacco avversario: il maestro che vi sta di fronte(il gioco ha la stessa prospettiva di qualsiasi altro picchiaduro marziale, IK+, Fist etc.) brandisce un lungo e sottile bastone mentre voi siete a mani nude; che cosa ci farà mai con quel Bo, questo il termine tecnico del bastone, in mano? Lancerà dei fendenti a tre altezze diverse indirizzandoli alla vostra testa, al ventre o alle caviglie(beh, per questo bastava qualche marcatore del Real Madrid, gh... gh... gh) e voi per evitare dolorose sciabolate dovrete abbassarvi e saltare in tempo. La seconda prova è molto più ricca e problematica: dai due lati dello schermo vi assaliranno globi di fuoco rotolanti, martelli in transito aereo e altri oggetti contundenti in moto rimbalzato perpetuo. Avete nuovamente la possibilità di alzarvi e abbassarvi ma la prova serve soprattutto per sperimentare il Flic-Flac, cioè la capriola all'indietro. Durante l'esercizio questa serve soprattutto per superare i globi di fuoco che rotolano sul pavimento. La terza prova è quella che ho trovato più difficile: ci sono quattro stantuffi di legno che salgono e scendono e ogni volta uno di essi verrà contraddistinto da un ideogramma giapponese; il vostro compito è quello si saltare da un tronco all' altro per raggiungere proprio quello con la lettera dell'alfabeto nipponico. Il problema vero è la scelta giusta del tempo, quella cioè che vi consentirà di balzare sulla sommità di ogni tronco quando questa si trova ancora a un'altezza inferiore rispetto alle palme dei vostri piedi. La quarta prova è la mia preferita: vi trovate all' interno di un torrione che sta per essere allagato dall'acqua che esce da due sbocchi circolari. La vostra altezza è buona poiché siete sopra un'alta piattaforma che poggia sulla base della torre, ma se l'afflusso d'acqua non viene bloccato rischiate l'annegamento. C'è solo un modo per fermare l'immissione continua di acqua: prendere a calcioni il grave del pendolo che si trova giusto sopra la vostra testa finché questo non andrà a scaraventarsi, attivandolo, contro il meccanismo che ostruisce i condotti dell'acqua. Fate attenzione però a pericolose collisioni cranio-grave soprattutto quando quest'ultimo sta ciondolando ad alte veloci-

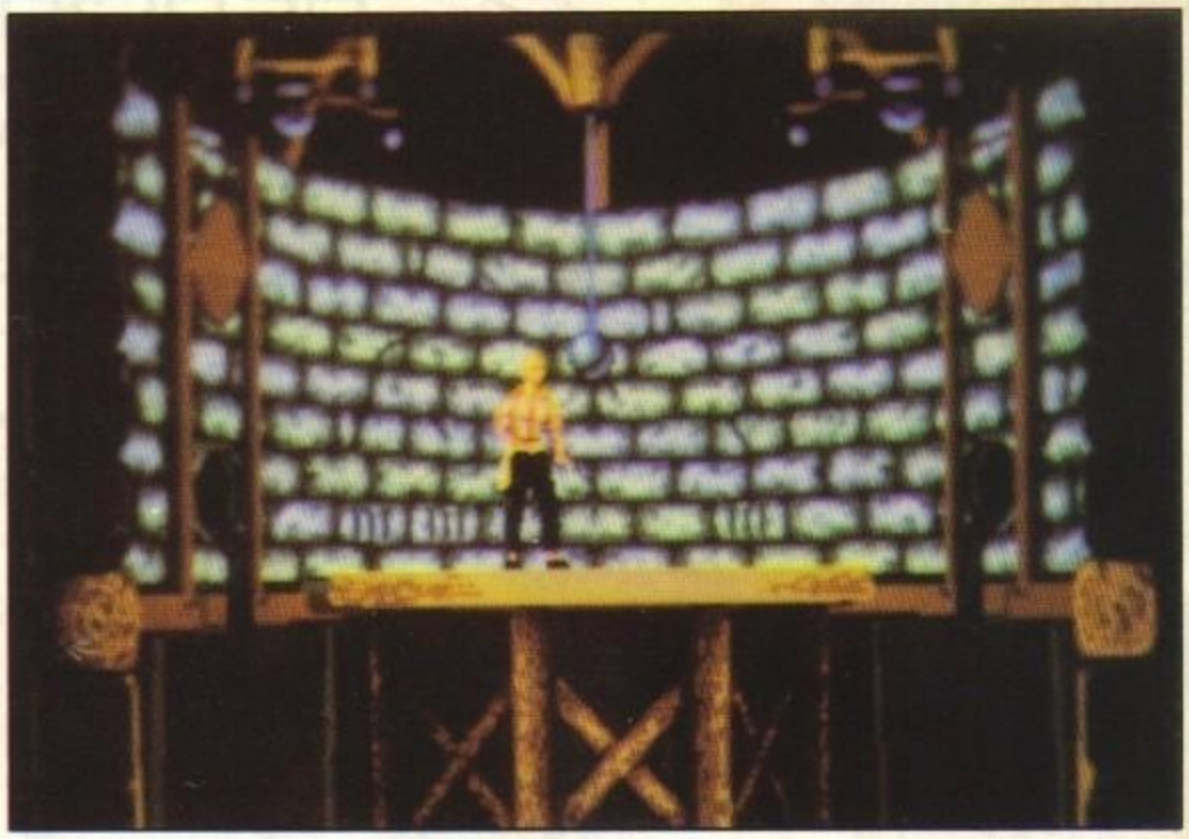
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga ST

In Chambers of Shaolin c'è tutto quello che dovrebbe trattenervi davanti allo schermo per parecchie ore: innanzitutto un multi-evento che annovera prove davvero intriganti e originali come quella del pozzo col pendolo (questa mi sembra di averla già sentita...) o intense come quella degli oggetti che schizzano da tutte le parti. E poi finalmente c'è una soluzione di continuità tra l'allenamento e la prova "sul campo" non come certe simulazioni dei fratelli Darling che ti fanno smanettare come un pazzo per poi non riconoscerti alcuna dote acquisita. Certo il combattimento non è nulla di sconvolgente ma la velocità e la sagacia degli avversari guidati dal computer ci rimandano con la memoria ai tempi d'oro del Pugno Esplosivo o di IK. Grafica esaltante e sonoro che sull'ST fa miracoli(soprattutto nella sequenza introduttiva). Un prodotto comunque da non perdere.

Globale 86%



tà. Nella quinta prova ritorna l'amato-odiato "waggling", cioè lo smanettamento che servirà per fornire potenza ai vostri bicipiti e tricipiti nell'atto di schiantare delle inconsapevoli tavolette di legno. L'ultima prova è del tutto identica alla sezione di intermezzo di IK+ in cui il karateka doveva calciare via le bombe prima che esplodessero, l'unica differenza è che al posto delle bombe ci sono dei globi di fuoco che vengono lanciati da un anonimo barcaiolo(il fuoco, il fiume, il barcaiolo:Caronte!). Finito l'allenamento, i vostri progressi o insuccessi sono testimoniati dai valori di quattro parametri, come avevo accennato prima. A questo punto inizia il combattimento vero e proprio contro un avversario, con tutta una serie di mosse più o meno note attivabili tramite l'interazione joystick-pulsante. La cosa più interessante è che l'allenamento incide veramente sulla resa durante il combattimento: se per esempio avete fallito la seconda prova non riuscirete ad eseguire il flic-flac e se nella prima vi siete fatti troppe volte sorprendere dai fendenti del vostro maestro la vostra debolezza sarà palese. Si può naturalmente giocare in due e le potenzialità acquisite durante l'allenamento possono essere registrate su disco.

COMMODORE POINT AUTORIZZATO
B.C.S.
VIA MONTEGANI,11 A MILANO
NOVITA' GIOCHI D'IMPORTAZIONE

C64 NEW	L. 289.000
DRIVE C64	L. 240.000
AMIGA 500	L. 849.000
ESPANSIONE A500	L. 250.000

XT/AT/386 IMPORTAZIONE DIRETTA
VENDITA RATEALE IN GIORNATA
TEL. 02/84.64.960 - FAX 89500903
ASSISTENZA SU RETE NAZIONALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSEGNA RAPIDA A DOMICILIO
IN TUTTA ITALIA:
TELEFONATE DIRETTAMENTE
ALLO 02/808031

CONSEGNA CON CORRIERE:
CAPOLUOGHI L. 9000
CAPOLUOGHI SUD ROMA L. 12000
PROVINCIA L. 12000
PROVINCIA SUD ROMA L. 15000
SOLO IN BUSTA L. 5000 DOVUNQUE

PERGIOCO

VIA SAN PROSPERO 1 MILANO
CAP 20121 - TEL. 02/808031

Buon Natale 1989

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!!

ESTRATTO DI CATALOGO COMPARATO: VIDEOGAMES SOLO ORIGINALI

ATTENZIONE: "ITA" INDICA CHE IL SOFTWARE E IL MANUALE SONO IN ITALIANO - "Trad." INDICA INVECE CHE IL SOLO MANUALE E' TRADOTTO IN ITALIANO.

pag. 1

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST	
...	...	...	25	18	4 SOCCER SIMULATOR	...	29 +	...	Trad.
...	...	...	...	...	688 SUB MARINE ATTACK	...	72 +	...	
18	...	...	25	18	ACTION FIGHTER	39	39 *	...	
...	...	...	49	39	AIRBORNE RANGER	59	59 * °	59	
18	...	...	25	18	ALTERED BEAST	49	.....	...	Trad.
...	...	...	21	18	AMERICAN ICE HOCKEY	49	49 *	49	
15	...	...	15	15	A.P.B.	25	.....	...	Trad.
...	...	...	22	19	ARCTIC FOX	29,5	29,5 * °	...	Trad.
...	18		18	18	ASPAR GP MASTER	18	29 * °	29	Trad.
18	...	18	25	18	BARBARIAN II	39	.....	39	Trad.
...	...	...	29	...	BASKETBALL	49	.....	...	
18	...	18	18	15	BATMAN THE MOVIE	29	.....	29	Trad.
...	...	...	18	...	BATTLECHESS	59	59 * °	...	
...	...	...	39	...	BATTLETECH	49	.....	...	
...	...	...	...	...	BEACH VOLLEY	39	.....	...	
...	...	...	...	...	BILLIARDS SIMULATOR	40	45 * °	49	Trad.
...	...	...	...	...	BLOODWITCH	59	.....	59	
...	...	...	20	18	BLUE ANGELS	38	38 * °	...	
...	...	...	21	18	BUFFALO BILL	39	.....	...	
...	...	...	25	18	BUSHIDO	...	.....	...	
...	...	...	18	15	CABAL	...	.....	...	Trad.
...	...	...	22	19	CAPTAIN BLOOD	40	49 * °	...	Trad.
...	...	...	...	...	CARRIER COMMAND	...	79 *	...	
...	...	...	...	...	CENTREFOLD SQUARES	39	39 *	...	
...	...	...	...	...	CHAMBERS OF SHAOLIN	18	.....	29	
...	...	...	29	...	CHESS MASTER 2100	...	49 +	...	Trad.
...	...	...	...	...	CHICAGO 90	38	38 * °	...	
...	...	...	...	...	CORVETTE	...	69 *	...	
...	...	...	59	...	CURSE OF THE AZURE BONDS	...	69 *	...	
...	...	...	...	...	DAY OF THE VYPER	38	.....	38	
...	...	...	25	18	DEFENDER OF THE CROWN	Triad	69 * °	Triad	Trad.
...	...	...	...	...	DON'T GO ALONE	...	45 *	...	
18	...	...	25	18	DYNAMITE DUX	...	.....	39	Trad.
...	...	...	...	...	DOGS OF WAR	29	.....	...	
18/25	...	18	25	18	DOUBLE DRAGON II	29	29 *	29	Trad.
...	...	...	22	...	DRAGON WARS	...	.....	...	
...	...	...	...	...	DRAKKEN R.P.G.	38	38 * °	...	
...	...	...	...	...	DUDKAN	...	45 * °	...	
...	...	...	...	...	DUNGEON MASTER	49	.....	49	
...	...	...	...	...	EMPIRE	46	59 * °	...	
...	...	...	...	...	EUROPEAN CHALLENGE	...	38 * °	...	
...	...	...	...	...	F-15 STRIKE EAGLE II	...	79 *	...	
...	...	...	...	...	F-16 COMBAT PILOT	...	59 * °	59	Trad.
...	...	...	...	...	F-16 FALCON	59	69/89 +	59	
...	...	...	...	...	esp. F-16 FALCON MISSION	49	.....	49	
...	...	...	49	39	F-19 STEALTH FIGHTER	...	99 * °	...	
...	...	...	...	...	FAERY TALE	39	69 +	...	
...	...	...	...	...	FAST BREAK	39	.....	...	
...	...	...	...	...	FEDERATION OF FREE TRAD.	59	.....	...	
...	...	...	...	...	FERRARI FORMULA ONE	38	45 * °	...	Trad.
...	...	...	...	...	FIENDISH FREDDIE'S	49	69 +	49	
18	...	18	18	15	FIGHTING SOCCER	18	.....	...	Trad.
...	...	...	...	...	FIREKING	...	45 * °	...	
15	...	15	15	15	FORGOTTEN WORLDS	25	.....	29	Trad.
...	...	...	25	18	FORMULA 1 MANAGER	39	39 * °	...	ITA
18/29	...	18	21	18	GHOSTBUSTERS II	49	.....	49	Trad.
15	...	...	15	15	GHOULS & GHOSTS	18	.....	29	Trad.
...	...	...	...	...	G. NIUS	42	.....	42	
...	...	...	...	...	GOLD OF THE AMERICAS	...	45 * °	...	
...	...	...	...	...	GOLD RUSH	49	59 +	...	
...	...	...	...	39	GRAND PRIX CIRCUIT	42	59 * °	...	Trad.
...	18	...	18	18	GRAND PRIX MASTER	18	29 * °	...	
...	...	...	49	39	GUNSHIP	59	69 * °	59	Trad.
...	...	...	...	...	HARDBALL	...	38 * °	...	
...	...	...	18	18	HELLRAID	...	.....	...	ITA
18	...	18	39	29	HEROES OF THE LANCE	59	59 * °	59	Trad.
...	...	...	...	...	HIGHWAY PATROL	...	45 * °	...	
...	...	...	49	...	HILLSFAR	59	59 * °	...	
...	...	...	...	...	HONDA RVF	59	.....	59	
...	...	...	...	...	HORSE RACING	...	49 *	...	
...	...	...	22	19	HOSTAGES	37	45 * °	49	Trad.
15	...	...	15	15	INDY (Il gioco d'azione)	25	.....	29	Trad.
...	...	...	...	...	INDY (avventura grafica)	59	59 * °	59	ITA
...	...	...	25	18	ITALY '90 SOCCER	39	39 * °	...	ITA
...	...	...	20	18	JACK NICKLAUS	38	38 +	...	
...	...	...	12	...	esp. COURSE DISK	24	.....	...	
...	...	...	21	18	KICK OFF	29	.....	29	Trad.
...	...	...	...	...	KING OF THE BEACH	...	69 *	...	
...	...	...	...	...	KING'S QUEST IV	...	69 +	59	
...	...	...	...	...	KNIGHT FORCE	29	39 * °	39	Trad.
...	...	...	...	...	LOMBARD RALLY	59	59 * °	59	
...	...	...	...	...	LORDS OF THE RISING SUN	69	.....	...	
...	...	...	22	...	MADDEN FOOTBALL	...	.....	...	
...	...	...	...	...	MAN HUNTER	59	69 +	...	
...	...	...	...	...	MAN HUNTER II San Francisco	...	69 +	59	
39/49	...	29	39	29	MICROPROSE SOCCER	49	49 * °	...	Trad.
...	...	...	...	...	MILLENIUM 2.2	49	49 *	49	
...	...	...	...	...	MINES OF TITAN	...	59 *	...	
15	...	...	15	15	MOONWALKER	18	29 *	29	Trad.

pag. 2

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST	
ITA	...	...	...	...	MURDER IN VENICE	39	39 * °	...	
Trad.	18	18	18	18	NAVY MOVES	29	29 * °	...	
Trad.	...	...	...	45	NEUROMANCER	48	38 * °	...	
...	...	...	...	...	NEVERMIND	29	49 *	...	
Trad.	...	...	...	18	NEW ZEALAND STORY	39	.....	...	
Trad.	...	...	...	...	OIL IMPERIUM	29	49 *	29	
Trad.	...	...	...	15	OXXONIAN	...	.....	...	
Trad.	18	15	18	15	PACMANIA	25	.....	29	
...	...	...	...	...	PAPERBOY	29	29 * °	29	
Trad.	...	18	...	18	PASSING SHOT	29	.....	...	
...	...	...	...	22	PHM PEGASUS	...	40 * °	...	
...	...	...	...	...	POLICE QUEST	49	.....	...	
...	...	...	...	...	POLICE QUEST II	...	49 +	...	
Trad.	...	...	...	...	POPULOUS	45	45 * °	...	
...	...	...	...	...	esp. PROMISED LANDS	21	.....	...	
...	...	...	22	19	POWER AT SEA	...	.....	...	
...	...	...	20	18	POWER BOAT	38	.....	...	
Trad.	...	...	18	15	POWERDRIFT	25	.....	...	
...	...	...	29	25	PRESIDENT IS MISSING	59	59 *	59	
...	...	...	...	...	PRO-TENNIS TOUR	39	.....	39	
Trad.	...	...	...	...	PURPLE SATURN DAY	40	45 *	49	
	18	...	15	21	RED HEAT	39	.....	39	
...	...	...	...	...	RED LIGHTING	69	.....	...	
...	...	...	49	39	RED STORM RISING	...	79 *	...	
...	...	...	25	18	RICK DANGEROUS	...	.....	...	
Trad.	...	18	...	21	ROBOCOP	39	.....	39	
...	...	...	...	39	ROCKET RANGER	59	.....	...	
...	...	...	25	18	ROLLER COASTER	29	29 +	...	
...	...	...	21	18	ROLLER COASTER RUMBLER	39	39 * °	...	
...	...	...	22	...	SENTINEL WORLDS	...	59 *	...	
...	...	...	42	28	SERVE & VOLLEY	...	69 *	...	
...	...	...	...	...	SHADOW OF THE BEAST	69	.....	...	
Trad.	18	...	...	25	SHINOBI	29	.....	...	
Trad.	...	...	...	19	SIM-CITY	38	38 *	...	
Trad.	...	...	...	...	SKRULL	38	.....	42	
ITA	...	...	...	...	SLEEPING GODS LIE	49	.....	49	
...	...	...	...	...	SPACE ACE	99	.....	99	
...	...	...	...	...	SPACE QUEST	39	.....	...	
...	...	...	...	...	SPACE QUEST III	...	59 +	59	
Trad.	...	...	...	...	STAR FLEET	45	45 * °	...	
...	...	...	...	...	STARFLIGHT	38	45 * °	...	
...	...	...	...	...	STARGLIDER II	...	79 * °	...	
...	...	...	25	18	STAR TREK	...	.....	...	
...	...	...	21	18	STAR WARS COMPILATION	29	.....	...	
...	...	...	20	18	STEEL THUNDER	...	.....	...	
...	...	...	59	...	STORM ACROSS EUROPE	...	.....	...	
Trad.	15	...	15	15	STRIDER	18	.....	29	
...	...	...	...	...	STRIKE EAGLE II	...	79 * °	...	
Trad.	...	...	...	...	SUPER LEAGUE SOCCER	28	.....	...	
Trad.	...	...	22	18	SUPERSKI	39	.....	39	
Trad.	...	...	25	18	SUPER WONDER BOY	49	39 *	39	
...	...	...	...	...	SWORD OF ARAGON	...	69 *	...	
Trad.	...	...	...	...	SWORDS OF TWILIGHT	28	.....	...	
Trad.	25	...	25	25	TANK ATTACK	39	.....	39	
Trad.	...	...	...	...	TEEN AGE QUEEN	34	45 * °	49	
...	...	...	15	...	TERRY'S BIG ADVENTURE	18	.....	29	
Trad.	...	...	22	19	THE BARD'S TALE I	29,5	33 * °	...	
...	...	...	39	...	THE BARD'S TALE III	...	.....	...	
ITA	...	...	...	...	THE BASKET MANAGER	39	.....	...	
...	...	...	...	...	THE BLACK CAULDRON	49	49 +	49	
...	...	...	...	...	THE CYCLES	38	38 * °	...	
...	...	...	20	18	THE DUEL (TEST DRIVE II)	42	42 * °	...	
...	...	...	12	...	esp. CALIFORNIA CHALL.	24	24 *	...	
...	...	...	12	...	esp. MUSCLE CARS	24	24 *	...	
...	...	...	12	...	esp. SUPERCARS	24	24 *	...	
Trad.	...	...	18	18	THE GAMES SUMMER-WINT.	25	29 * °	...	
ITA	...	...	...	...	THE TEMPLE OF FLYING S.	45	45 *	...	
...	...	...	...	...	THE THIRD COURIER	...	45 * °	...	
...	...	...	22	19	THE TRAIN	...	35 *	...	
Trad.	18/29		18	21	THE UNTOUCHABLES	29	.....	39	
Trad.	...	...	...	...	TIN-TIN ON THE MOON	39	.....	...	
...	...	...	...	...	TONGUE OF THE FATMAN	...	59 +	...	
...	...	...	...	...	TRIAD	59	.....	59	
...	...	...	...	...	TRIAD II	39	.....	...	
Trad.	18	...	...	15	TURBO OUTRUN	25	.....	29	
...	...	...	...	...	TV SPORT FOOTBALL	59	.....	...	
...	...	...	...	...	U.M.S.	59	59 *	59	
...	...	...	49	...	ULTIMA IV	59	59 *	59	
...	...	...	59	...	ULTIMA TRILOGY (I-II-III)	...	69 * °	...	
...	...	...	59	...	ULTIMA V	...	69 *	...	
Trad.	15	...	15	15	VIGILANTE	25	.....	...	
Trad.	...	...	...	15	VOLLEYBALL SIMULATOR	29	39 * °	...	
Trad.	...	...	...	29	WALL STREET	...	49 * °	...	
...	...	...	18	25	WAR IN MIDDLE EARTH	49	59 * °	49	
...	...	...	...	...	WATERLOO	59	59 +	59	
...	...	...	...	29	WINNERS COMPILATION	...	.....	...	
Trad.	...	...	...	...	XENON II	39	.....	39	
ITA	...	...	39	...	ZAK Mc CRACKEN	49	49 +	49	

auguri da Zed

LEGENDA: AMS=Amstrad * MSX=MSX * SPC=Spectrum * 64D=CBM64/128 Disk * 64C=CBM64/128 Cass. * AMI=Amiga
* MS/DOS=IBM&Compt. * ST=Atari ST Nella colonna MS/DOS: * =5.25" ° =3.5" + = entrambi i formati nella stessa confezione

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Buon Natale e...

PERGIOCO

Felice Anno Nuovo

Il negozio è a Milano, P.zza Cordusio, Via San Prospero 1.

Se abiti in un'altra città, telefonaci allo 02/808031: i giochi scelti ti saranno recapitati contrassegno in 48/72 ore dalla spedizione.

CONSEGNA CON CORRIERE:
CAPOLUOGHI L. 9000
CAPOLUOGHI SUD ROMA L. 12000
PROVINCIA L. 12000
PROVINCIA SUD ROMA L. 15000

SPEDIZIONE POSTALE SOLO IN BUSTA L. 5000 DOVUNQUE

BOARDGAMES
WARGAMES
GIOCHI DI SOCIETA'

SE AMI IL ROLE GAME

DUNGEONS & DRAGONS

e AD&D FANNO PER TE!

AD&D 2nd Edition

librogame®

PLAYER'S HANDBOOK 2nd Ed.	*lire 34900*
DUNGEON MASTER GUIDE 2nd Ed.	*lire 32500*
MONSTROUS COMPENDIUM 1	*lire 32500*
MONSTROUS COMPENDIUM 2	*lire 29500*
MONSTROUS COMPENDIUM 3	*lire 17900*

RICHIEDI IL CATALOGO COMPLETO
I prezzi dei giochi d'importazione sono suscettibili di variazione

DUNGEONS & DRAGONS Edizione Italiana:

SCATOLA BASE L. 21000

B2 **La rocca sulle terre di confine** avventura lire 11000
B3 **Il palazzo della principessa d'argento** avventura lire 11000
B4 **La città perduta** avventura lire 11000
BSOLO **Lo spettro del castello del leone** avventura lire 11000

SCATOLA EXPERT L. 21000

X2 **Il castello degli Amber** *avventura lire 11000*
X3 **La maledizione di Xanaton** *avventura lire 11000*
O1 **La gemma e il bastone** *avventura lire 11000*
O2 **La lama della vendetta** *avventura lire 11000*
XSOLO *avventura lire 11000*

SCATOLA COMPANION L. 21000

CM1 *avventura (imminente)*
CM2 *avventura (imminente)*

MINIATURE FANTASY IN LEGA DI PIOMBO

edizione in lingua inglese:

BASIC SET:

B7 Rahasia	l. 11500
B8 Journey to the rock	l. 11500
B1-9 In search of adventure	l. 25900
B11 King's festival	l. 11500
B12 Queen's Harvest	l. 11500

EXPERT SET:

X11 Saga of Shadow Lord	l. 21900
X12 Skarda's mirror	l. 15900
X13 Crown of ancient glory	l. 14900

COMPANION SET:

CM9 Legacy of blood	l. 11500

MASTER SET:

D & D MASTER SET	l. 26900
M4 Five coins for a kingdom	l. 15900
M5 Talons of night	l. 11500

IMMORTAL SET:

D & D IMMORTAL SET	l. 26900
IM2 The wrath of Olympus	l. 15900
IM3 The best of intentions	l. 11500

ACCESSORI per D & D:

AC6 Player character record sheets	l. 10500
AC9 Creature catalogue	l. 19900
AC10 Bestiary of Giants and Dragons	l. 17900
AC11 Book of Wondrous inventions	l. 17900
PC1 Tall tales of the Wee Folk	l. 17900
PC2 Top Ballista (dic.)	l. 17900

SCATOLA MINIATURE

RAL PARTHA HEROES (10 personaggi)	L. 26900

D & D TRAIL MAPS:

TM1 The western countries	l. 8900
TM2 The eastern countries	l. 8900

GAZETTEERS per D & D:

GAZ1 The grand Duchy of Karameikos	l. 15900
GAZ2 Emirate of Ylauram	l. 14900
GAZ3 Principalities of Glantri	l. 17500
GAZ4 Kingdom of Ierendi	l. 14900
GAZ5 The Elves of Alfheim	l. 17500
GAZ6 The Dwarves of Rockhome	l. 17500
GAZ7 The northern reaches	l. 17500
GAZ8 The five shires	l. 17500
GAZ9 The Minrothad guilds	l. 17500
GAZ10 The Orcs of Thar	l. 18900
GAZ11 Dorokin	l. 17500
GAZ12 Golden Khan of Ethengar	l. 17500
Dawn of the Emperors **boxed set**	l. 26900

SCACCHIERE ELETTRONICHE KASPAROV
AQUILONI ACROBATICI E MONOFILO - BILIARDI
SLOT MACHINES - MINIGIOCHI

auguri da Zed

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIREBIRD'S

ACTION FIGHTER

Il Presidente vi ha affidato una missione da cui dipende il futuro della terra: riuscirete ad annientare il nemico o sarete costretti a trasferirvi in un altro stato vita natural durante?

Avete tutti presente il famosissimo coin-op della Sega "Spy Hunter"? Bene, ma probabilmente non sapete che nel lontano 1986 la Sega aveva lanciato un altro gioco molto simile a Spy Hunter, ma che non ebbe il successo del suo predecessore: Action Fighter, appunto. Ora la Firebird, acquistando i diritti dalla Sega, proverà a ridare un po' di notorietà anche al bistrattato Action Fighter.

Brevemente la trama: al comando dell'ultimissimo modello di veicolo trasformabile (gentilmente messovi a disposizione dal governo del vostro paese) dovrete distruggere l'armata nemica prima che questa distrugga voi. All'inizio del gioco il vostro veicolo è "solo" una misera motocicletta, ma semplicemente collezionando quattro pezzi (che troverete disseminati nel corso della partita) potrete entrare in possesso di un potente automezzo. Raccogliendo infine altre due parti vi trasformerete in un jet pronti a sfrecciare nell'alto dei cieli.

Il nemico comunque non aspetta certo i vostri comodi: e allora ecco assatanati automobilisti e motociclisti che non aspettano altro che voi vi schiantiate contro qualche muro e che cercano in ogni modo di "facilitarvi il compito". Se poi non riuscissero nel loro obiettivo ecco venire in loro aiuto un elicottero con tanto di missili pronti a cascarvi in testa!

Se siete fortunati potrete però trovare sulla strada un camion che vi rifornirà di armi extra quali doppio sparo, missile perforante e pugni rotanti (scusate, mi sono lasciato prendere la mano!). Tutto questo fino ad arrivare all'obbiettivo finale, che varia di missione in missione per un totale di cinque livelli. Purtroppo la versione Amiga è quasi uguale a quella del bar: dico purtroppo perché la grafica è ben disegnata ma gli sprite sono minuscoli e il sonoro è quasi inesistente.

78/100 TGM TX 015:12/89

Amiga

Fortunatamente la velocità è la stessa del coin-op e lo scrolling è molto fluido. Peccato però che sia così frustrante e le vite messe a vostra disposizione siano così poche (chissà perché sugli otto bit sono il doppio!!!). Nel complesso una buona conversione, ma di un mediocre coin-op che non aveva bisogno di essere convertito; vi conviene rispolverare l'otto bit e giocare a Spy Hunter, vi divertirete molto di più!

Globale 69%

PC

La struttura del gioco ricorda molto Spy Hunter, anche se la trasformazione segue necessariamente il passaggio da moto ad auto per diventare infine un'astronave. C'è da dire che se la difficoltà di gioco nei primi due casi è quasi ridicola dato che bisogna pensare soprattutto a stare in strada e ogni collisione è raramente mortale, nel terzo caso (astronave) ogni minimo contatto è letale e si finisce subitissimo per lasciarci le penne. La grafica comunque ricalca molto da vicino la versione Amiga (per quello che ci vuole, quando tutto è così piccolo) e lo scroll si arrangia bene. Compratelo solo se siete, anzi eravate un fan dell'originale da sala due o tre anni fa o ancora se vi piacciono i giochini motorizzati senza troppe pretese.

Globale 69%

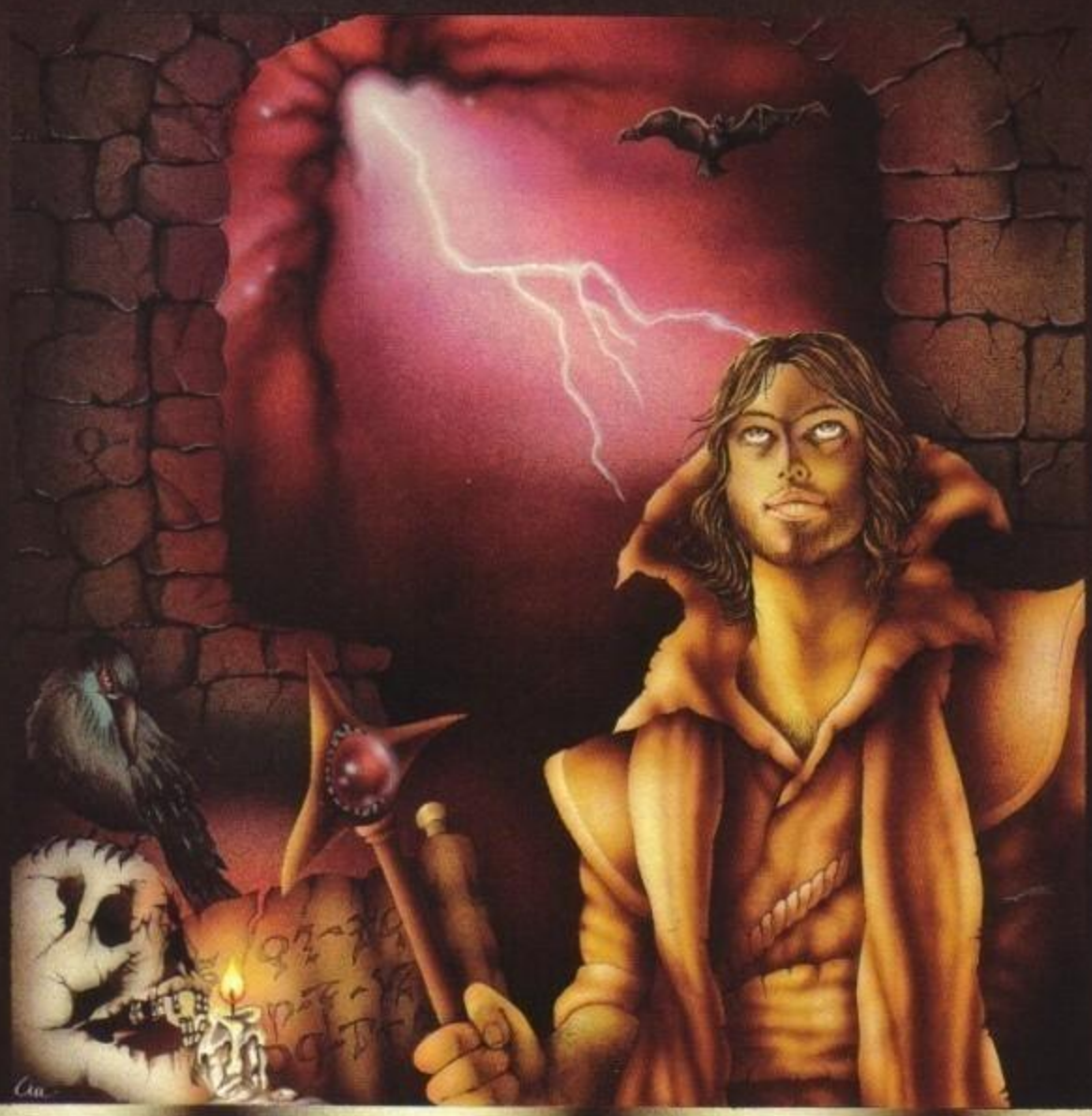
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MYSTERE

FUGA DAL CASTELLO DI LOCKNESS



Edi Grafi.Co

AFFRONTA IL MISTERO

■ Con Mystere entri nel mondo dell'avventura, in una epica incursione nella fantasia, in un gioco in grado di darti emozioni mai provate prima.

■ Mystere è il primo grande adventure grafico-testuale completamente ITALIANO in cui l'azione combinata di più di 50 screens in hi-res, del parser sofisticato, delle diverse colonne sonore ed effetti campionati creano un'atmosfera entusiasmante.

■ Nella confezione troverai 2 floppy (nella versione Amiga), un'audio cassetta stereo (colonna sonora originale), un manuale indispensabile per completare l'avventura ed un poster.

Disponibile per:
Amiga e
Commodore 64

GENIAS

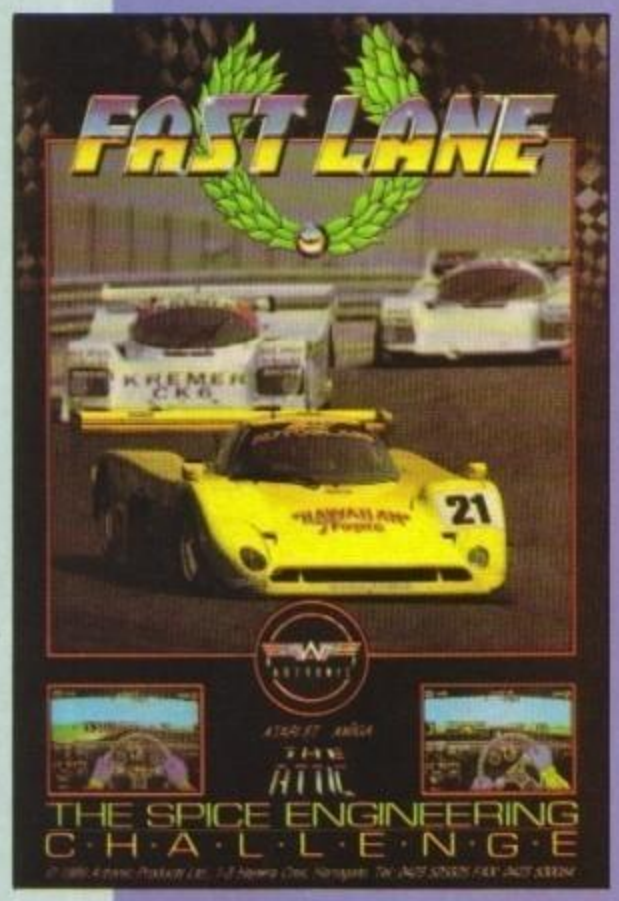
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

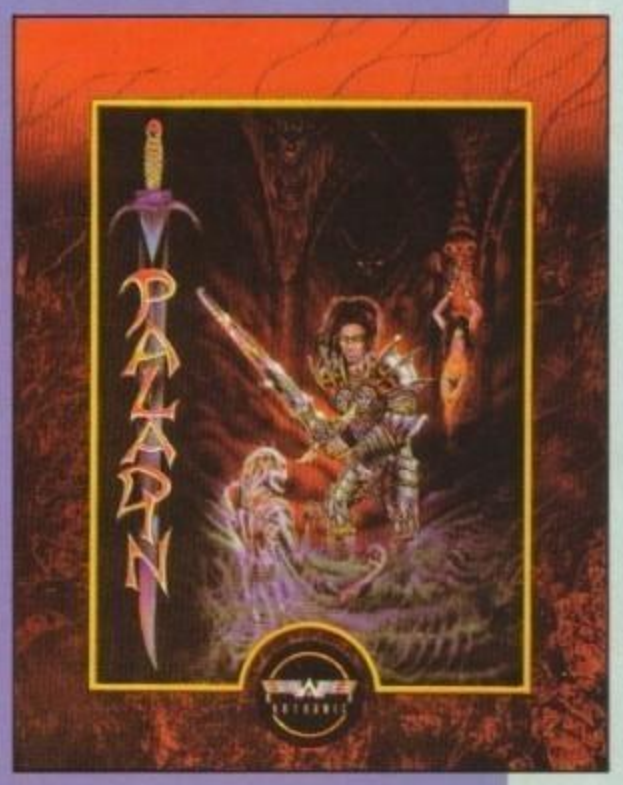
LOGICA forniture presenta:

tre nuovi videogiochi per Amiga ed Atari ST



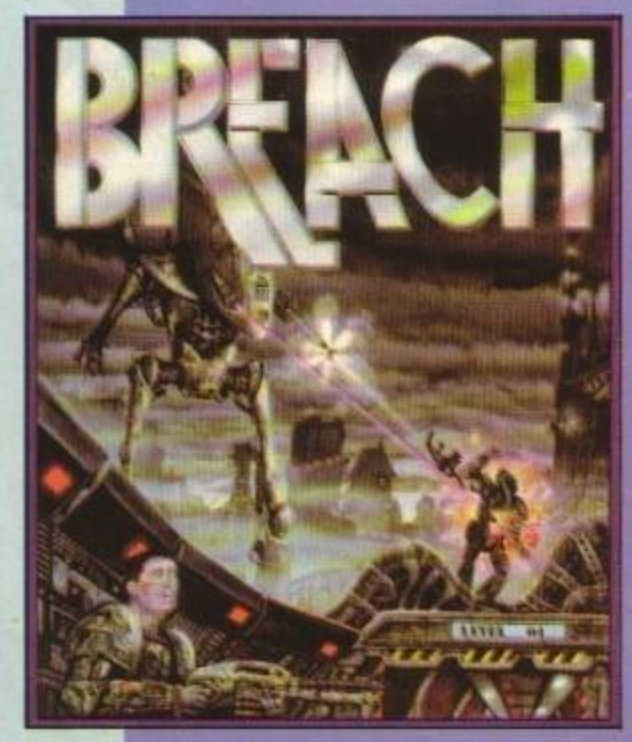
FAST LANE

Una serie di fantastiche gare con giri di qualificazione, soste ai box e scelte tecniche per poter diventare il RE nel campionato SPORT-PROTOTIPI.



PALADIN

Tra aridi deserti, fiumi in piena e profonde caverne, guida il tuo paladino ad affrontare un mondo pieno di folletti, di maghi e dei loro incantesimi.



BREACH

In un gioco di tattica e strategia, con suoni digitalizzati e animazioni, prepara il tuo capopattuglia e i suoi marines per la battaglia.

Go Action 02/6437681

Distribuiti da Logica forniture - 50122 firenze - corso dei tintori, 11 - Tel. 055/245789 - Fax 055/241981

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fantastico Amstrad

Un vero computer MS-DOS a sole 890.000* lire.

OPINIONE Comunicazione Integrata

DAL LAVORO AL TEMPO LIBERO; MOLTO PER COSÌ POCO.

Tutti i PC Amstrad della serie 1512 - 1640, grazie al drive da 5"1/4, ti consentono di utilizzare software nel formato attualmente più diffuso ed economico. E soprattutto includono nel prezzo: monitor, mouse, MS-DOS 3.2, Basic, GEM e Ability, il fantastico programma integrato (testi, grafica, archivi e foglio elettronico) con manuali d'uso in lingua italiana. A partire da L. 890.000 + IVA.

FINO AL 15-12, COMPUTER E STAMPANTE IN FANTASTICHE COMBINAZIONI.

Amstrad ti fa una proposta eccezionale: puoi regalare al tuo PC o PPC Amstrad una stampante di alta qualità, Epson compatibile: Amstrad DMP 3160, veloce (160 cps), grafica, 80 colonne, più di 100 combinazioni di stile, il perfetto completamento del tuo Personal Computer Amstrad. Approfittane subito, perché l'offerta di vendita abbinata scade il 15 dicembre 1989.

RIF.	COMPOSIZIONE	PREZZO IVA ESCLUSA	RIF.	COMPOSIZIONE	PREZZO IVA ESCLUSA
GL 1	PC 1512 DD MM + DMP 3160	1.199.000	GL 7	PPC 512 SD + DMP 3160	999.000
GL 2	PC 1512 DD CM + DMP 3160	1.499.000	GL 8	PPC 512 DD + DMP 3160	1.349.000
GL 3	PC 1640 DD MD + DMP 3160	1.599.000	GL 9	PPC 512 HD + DMP 3160	2.299.000
GL 4	PC 1640 HD MD + DMP 3160	1.899.000	GL 10	PPC 640 SD + DMP 3160	1.249.000
GL 5	PC 1640 DD ECD + DMP 3160	2.099.000	GL 11	PPC 640 DD + DMP 3160	1.599.000
GL 6	PC 1640 HD ECD + DMP 3160	2.499.000	GL 12	PPC 640 HD + DMP 3160	2.549.000

* + IVA

LI TROVI QUI.

Presso i negozi Expert (Pagine gialle), Singer/Excel (tel. 02/64678227), Coeco (Pagine gialle) Eco Italia (Pagine Gialle) e tutti i numerosissimi punti vendita Amstrad.
Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine", in edicola (troverai molte notizie in più).

PRONTO AMSTRAD

Telefona allo 02/264110511, ti daremo tutte le informazioni che ti interessano.
Puoi anche scrivere: Casella Postale 10794 - 20124 Milano.

AMSTRAD

DALLA PARTE DEL CONSUMATORE

Offerte speciali valide dal 1° novembre al 15 dicembre 89 presso tutti i rivenditori Amstrad che aderiscono all'iniziativa

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

per il tuo AMIGA !!

il SOFTWARE ORIGINALE distribuito in esclusiva da

C.T.O.

THE EDGE

THE COOL COMPUTER GAME

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO) tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I

TECNOSTUDI

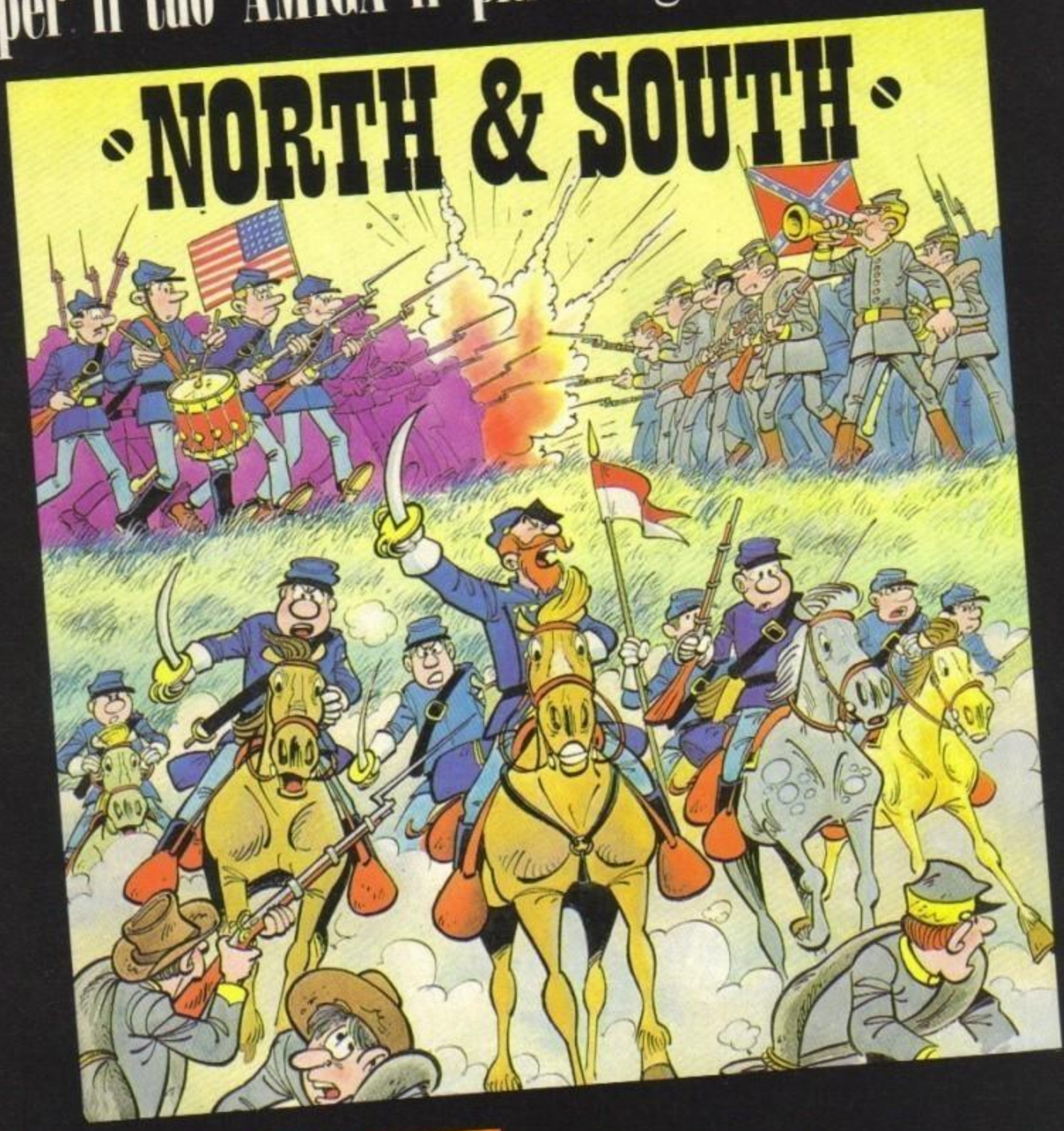
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

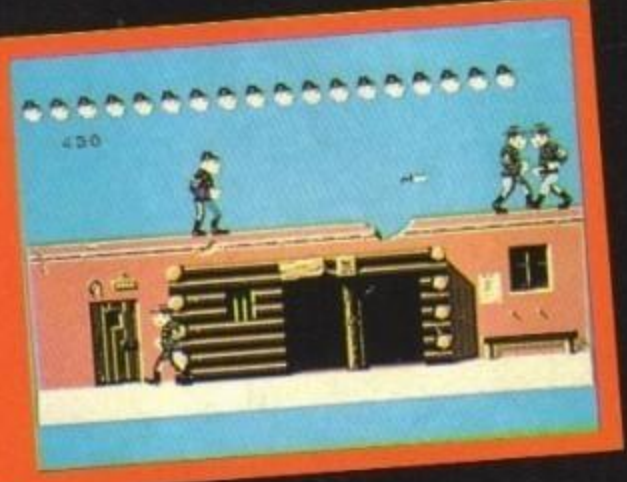
http://www.oldgamesitalia.net/

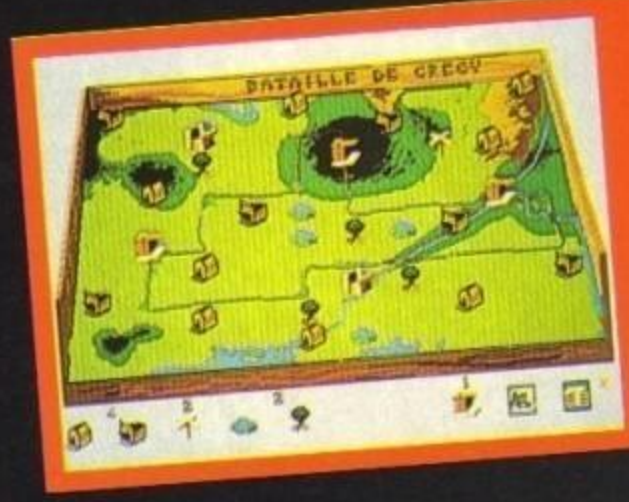
il SOFTWARE ORIGINALE distribuito in esclusiva da C.T.O.

per il tuo AMIGA il più bel gioco dell'anno.....



TECNOSTUDI





C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO) tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GO GREEN – GO GREMLIN

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Interphase™

The dreams of the future are now reality; fully trained professionals whose purpose is to create optically stored REM moments – dreams to obliterate the cares of waking thought.

Yet the DreamTrack (TM) Corporation have created an insidious implant within the latest DreamTrack (TM) that is being mastered for release within the labyrinth of the Corporation's mainframe complex.

As a rogue dreamer, you have to enter the mainframe and direct your partner to the track itself – the minds of every future generation will be trusting to your skill and intellect.

Screenshots from ST version

image works

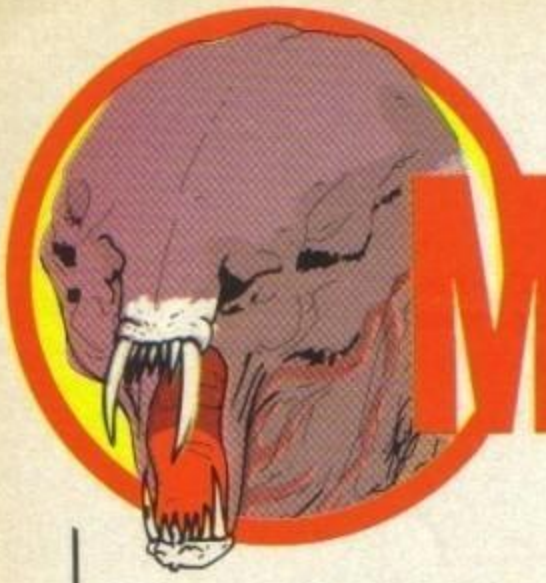
Atari ST, Amiga, IBM PC and compatibles.

Mirrorsoft Limited Irwin House 118 Southwark Street London SE1 0SW Telephone 01-928 1454

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



MADE IN JAPA

Shintaro Kanaoya ha compiuto recentemente numerose indagini riguardo al nuovo PC ENGINE annunciato. Inutile dire che TGM è come sempre vigile ed è venuto prontamente a conoscenza della storia completa sulla più controversa console di tutti i tempi, eccola...

SUPER PC ENGINE - TUTTA LA VERITA'

La Nec ha programmato di costruire solo 50000 esemplari della nuova console (almeno per ora) e contano di farli tutti fuori in una settimana nel solo Giappone. Il nome rimane per adesso avvolto dal mistero anche se probabilmente verrà solo rinforzato, in linea con la realizzazione stessa, e dovrebbe essere qualche cosa del genere SUPER PC ENGINE, o giù di lì.

Chi mai conosce che cosa si nasconde all'interno delle impenetrabili menti dei programmatori hardware della NEC? Perché se qualche d'uno ne è al corrente mi potrebbe cortesemente informare sul motivo per il quale la più recente macchina da gioco della casa nipponica dovrebbe essere qualche cosa di assolutamente folle. Chiediamolo a quel vecchio bontempone di Shintaro Kanaoya che a lui non sfugge mai niente (acchiappa pure le mosche con le bacchette in stile Karate Kid, ragazzi che collaboratori!).

Mi dicono che esiste effettivamente un nuovo prodotto targato NEC, ma sarà veramente quella tanto attesa versione a 16-bit del PC ENGINE? Proprio lei! E' effettivamente pronta e il tutto senza dover aspettare che il Giappone vinca la Coppa del Mondo di calcio (aspetta e spera, ndt), ma basterà attendere il prossimo Dicembre (almeno per quanto riguarda il mercato del sol levante). Grande! Senti un po' Shintaro ma sei sicuro di dire le cose proprio come stanno? Beh... veramente... cosa vuoi che ti dica, per un vecchio Samurai come me risulta naturale "condire" un pochettino le notizie, ho detto cose giuste e cose che lo sono un tantino meno. Lo sapevo, lo sapevo, non ci si può proprio fidare di te, non riesco mai a capire con quegli occhietti a mandorla se dici il vero o mi prendi per i fondelli; dimmi la verità, e subito! Dunque, c'è una nuova macchina prodotta dagli stessi costruttori del PC ENGINE, è lo sviluppo di quella precedente, uscirà a Dicembre, ma non sarà né a 16-bit e né tantomeno a 32. Scusa un secondo Shinto, ma che stai dando i numeri? Non mi dirai mica che fanno una nuova macchina migliorata ed è ancora a 8-bit? Per l'appunto, è proprio così. Calma, calma, ragioniamo un secondo, i costruttori del NINTENDO dissero che il nuovo modello avrebbe goduto dei vantaggi dei 16-bit (tanti quanti ne ha il FAMICON), la stessa cosa l'ha fatta la SEGA con il MEGADRIVE, l'Amiga e l'ST sono a 16-bit, e tu asserisci che il nuovo PC ENGINE evoluto sarà ancora a 8-bit? L'ho detto e lo ripeto, sì! E quale sarebbe il motivo? In primo luogo il prezzo e poi non è detto che un processore a 16-bit sia per forza indispensabile. Ah, ah (risata sarcastica). Ma cosa ridi recensor-san, non ti ricordi di quando TGM pubblicò le prime notizie e soprattutto le prime fotografie riguardo al PC ENGINE, più di una persona pensò che una simile definizione grafica poteva essere solo frutto di un 16-bit e invece...otto-bit! Mio caro occidentale miscredente, quella fu la dimo-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

N

strazione che con l'ausilio di un paio di chip grafici adeguati il pur vecchio sistema aveva ancora molte carte da giocare. Ora quindi perché mai la NEC avrebbe dovuto soppiantare un processore così efficiente, investendo fior di soldoni nello sviluppo di uno nuovo che avrebbe fatto lievitare alle stelle il prezzo della futura macchina, non pensi anche all'aspetto economico! Con questa soluzione al prezzo originario di 170 sterline non se ne aggiungeranno moltissime altre, inizi a capire ora? Io non ho mai provato URRA' (scusate, una piccola crisi fuori programma). E poi anche se ancora a 8-bit non ho mica detto che il nuovo PC ENGINE sarà identico al suo predecessore(!), stai un po' a sentire: il nuovo modello potrà agevolmente controllare 128 sprites contemporaneamente sullo schermo (il doppio rispetto al vecchio), ci saranno inoltre i fondali a due livelli (invece che uno) con stupefacenti effetti parallattici (non gli dico quanti sono quelli di Beast che altrimenti si deprime e non vorrei combinasse un harakiri), tutto il sonoro in stereo, 32K di memoria principale (contro gli 8 del precedente) e 128K di grafica (potenza raddoppiata). Unico problema per adesso è che non esiste ancora un adattatore TV, anche se è in fase di sviluppo un convertitore PAL (indispensabile per il mercato di Hong Kong), per il resto va segnalata le presenza di un dispositivo esterno di connessione con il quale si potrà usufruire di comandi aggiuntivi di guida tipo volanti automobilistici o cloche (proprio come sulla console KONIX). Questo permetterà un'interazione ancora più coinvolgente; se siete troppo delicati il mezzo non reagirà, ma se peccherete di irruenza perderete irrimediabilmente il controllo, occhio quindi... sempre con questa porta si potrebbero collegare due PC ENGINE contemporaneamente, ma questo non te lo posso ancora assicurare.

COMPATIBILITA'

Sai che quasi quasi mi stai convincendo, ma come la mettiamo con tutte le cartucce e soprattutto i CD-ROMs già prodotti per il vecchio modello, non si dovrà mica per forza attendere le nuove produzioni? No problem, la compatibilità con ogni prodotto già in commercio è completa, potrete utilizzarle agevolmente tutte quante. Chiaramente il discorso non sarà assolutamente valido all'incontrario, nel senso che quelle nuove non saranno utilizzabile sul precedente modello (il che mi sembra abbastanza ovvio altrimenti quale motivo per mettere fuori una nuova macchina?). Ad ogni modo non credo che il nuovo PC ENGINE soppianterà immediatamente il fratello più vecchio, sia perché delle nuove fantomatiche cartucce si sa ancora poco e sia per il fatto che il nuovo modello sarà tre volte più grande e ingombrante, ma sarà comunque solo una questione di pochi mesi. Se lo dici tu...

PLOTTER E TAVOLETTA GRAFICA

Ascolta un attimo, cosa mi dici riguardo alle voci su presunte periferiche? Dici bene è tutto vero, tanto che le prime due dovrebbero essere addirittura già ultimate. La prima è un plotter a quattro colori che potrà essere utilizzato con carta di dimensioni variabili. L'unica limitazione è il formato che non potrà superare il B5, poco meno dell'A4 (colpito affondato! Scusatemi nuovamente, ancora una momento di crisi). La seconda periferica sarà una tavoletta grafica molto ben realizzata, va utilizzata con una particolare penna ottica con la quale scrivere o disegnare quello che volete, il tutto verrà visualizzato sullo schermo e poi eventualmente stampato su carta, nel caso che disponiate anche del plotter (altri-

Mr Heli (sin.) e RoboKid (sopra e a destra), con Darius II (sotto) in arrivo

E qualche screen da Pro Basketball

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

menti disegnate direttamente su un bel foglio normale che risparmiate un sacco di soldi, ndt). Scusa un secondo Shintaro, sento una vocina in cuffia che vuole sapere quanto costerà tutta questa roba? Dunque, il prezzo dovrebbe aggirarsi sui 40000 yen. Parla chiaro, quanto fa al cambio attuale? Grossomodo 200 sterline (in lire italiane circa mezzo testone, ve lo dicevo io che era meglio un foglio di carta e la penna, ndt), ma devi contare che sarà completo di un numero imprecisato di utilissime opzioni aggiuntive come i comandi fill, draw ecc. Oltre a numerosi set di caratteri strani per personalizzare ulteriormente le vostre opere d'arte. TITOLI TITOLI TITOLI!

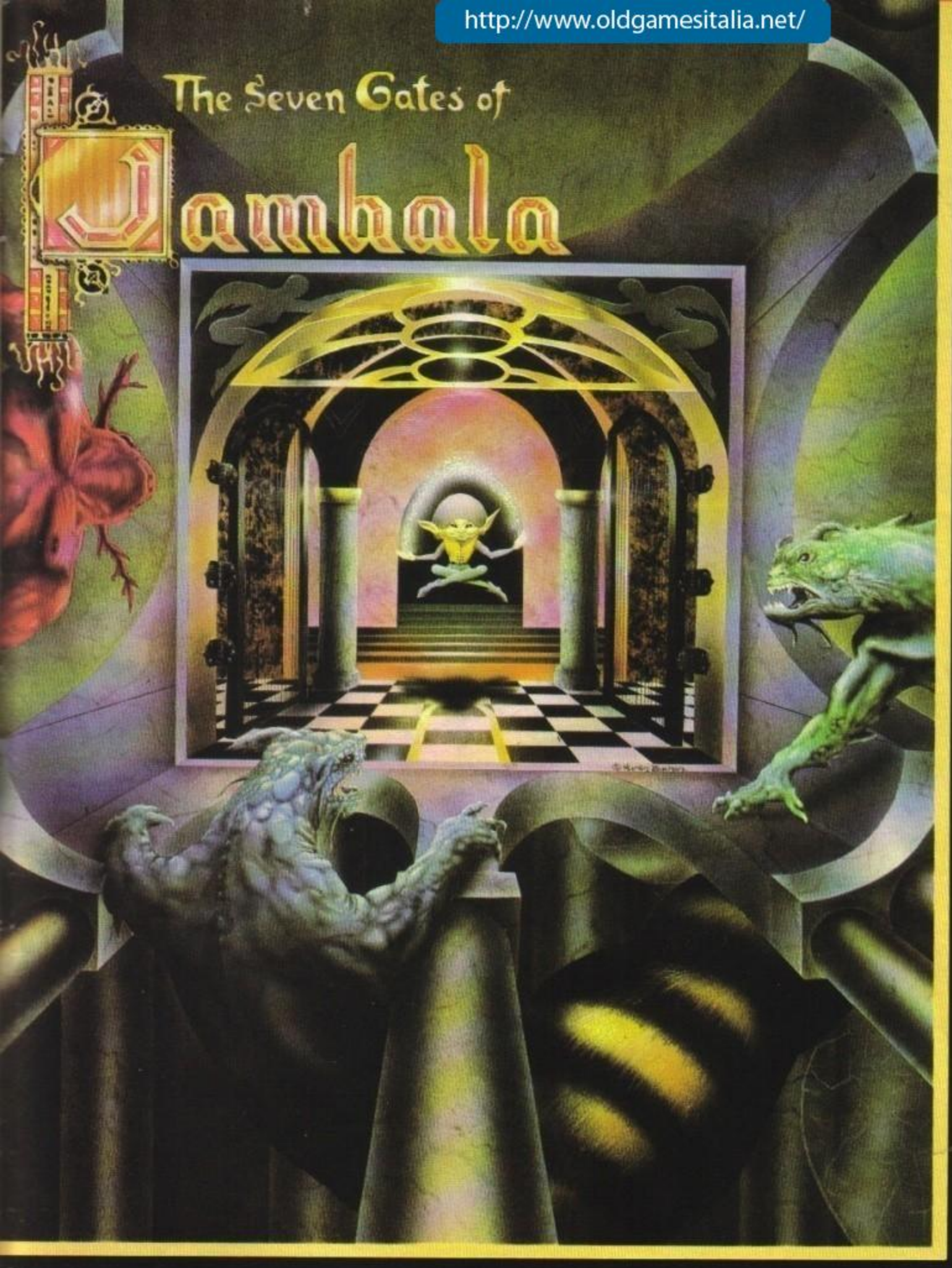
E per i nuovi giochi, cosa ne sai delle prossime uscite, perché una console senza programmi è come un giornalaio senza TGM: privo di utilità! (Il paragone non calza proprio a pennello, ma posso sempre sperare in un aumento di stipendio!). Sono contento che tu abbia toccato questo argomento perché ho parecchie cose da dire in merito. Iniziamo con Genpeitomaden (intraducibile parolaccia giapponese che esclamano i ninja quando hanno dei denti cariati), conversione di un coin-op vi vedrà indossare i panni di un samurai nel tentativo di fare qualche cosa di cui ora non sono al corrente, ad ogni modo l'originale aveva lo sprite di enormi dimensioni e ottima grafica, per vedere come sarà la versione casalinga dovremo attendere Marzo. Fermati un attimo Shinto, "Geppetto" o come diavolo si chiamo sarà sicuramente un titolo interessante, ma non ce ne è qualche d'uno che sia un po' più famoso anche qui da noi. Tranquillo, ci stavo giusto arrivando. Power Drift ti dice niente? E sappi che ci saranno anche gli schermi bonus e mille altre sorprese, ma non finisce mica qui ti dico subito altri due titoli che ti faranno sussultare dall'emozione: Super Hang-on e Afterburner. STRANG! Scusatemi, ma la notizia è stata così sconvolgente che mi sono ribaltato sulla sedia. Fa niente, già che sei in terra rimanici che ti sparo qualche altro titolo. Ancora di guida uscirà in Dicembre F-1 Triple Battle, una corsa da affrontare in tre contemporaneamente se vi è piaciuto Final Lap ci impazzirete. Poi c'è Robo Kid che dovrebbe uscire anche per il Megadrive e USA Pro Basketball, un'ottima simulazione sportiva dedicata alla pallacanestro (per entrambi date un'occhiata alle foto, senza sbavare su TGM per cortesia!). Ma andiamo avanti, compariranno presto anche Mr.Heli e lo strepitoso Chase HQ. E smettila di tirare le testate contro il pavimento che non ho ancora finito sai, senti qui: Operation Wolf, Nemesis, Tiger Road, The New Zealand Story e altri ancora tutti per il vostro PC ENGINE. Basta, lo voglio! Dov'è, lo compro, dimmi dove posso trovarlo. Te l'ho già detto, uscirà in Dicembre e solo per il mercato giapponese. Ma io devo tornare in Italia, ho il volo domani mattina e sono appena in tempo per far pubblicare l'intervista sul numero di Dicembre, come posso fare, come posso fare? Non c'è niente da fare purtroppo, come si dice in Giappone: "Porta pazienza che compri TGM per cent'anni". Sayonara.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Seven Gates of Jambala



THE SEVEN GATES OF JAMBALA

Un viaggio di affascinanti scoperte attraverso l'intricato mondo della fantasia.
Fuggi dalle caverne di Jambala nel vivo di questo divertentissimo gioco di azione caratterizzato da grafica ed effetti sonori sorprendenti.
Dovrai destreggiarti in un labirinto di caverne che nasconde una nutrita schiera di abitanti buoni e cattivi, ricchi tesori, enigmi, magici incantesimi ed altri svariati schemi di gioco.
Se sarai abbastanza fortunato da trovare tutti i 7 pezzi mancanti dalla parete magica e riuscirai a raggiungere l'ultima città, potrai finalmente fuggire dal labirinto.

DISPONIBILE PER:

AMIGA	L. 29.000
AT.ST	L. 29.000
C64 CASS	L. 15.000
C64 DISK	L. 15.000

THALION

GRANDSLAM

THALION

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

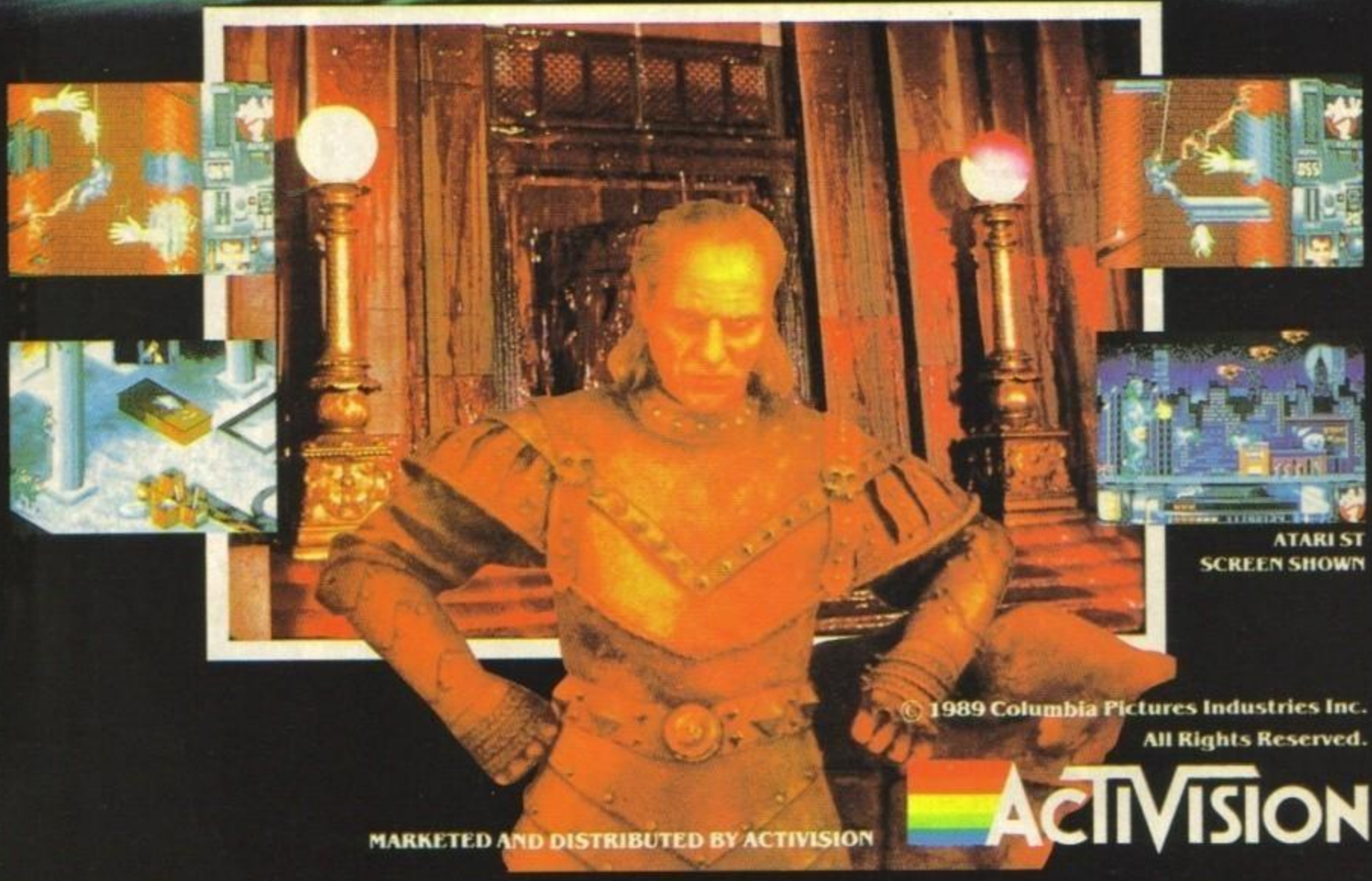
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SONO TORNATI!

BELLO COME UN QUADRO, CATTIVO COME IL DIAVOLO.
VIGO

GHOSTBUSTERS™ II



ATARI ST
SCREEN SHOWN

© 1989 Columbia Pictures Industries Inc.
All Rights Reserved.

MARKETED AND DISTRIBUTED BY ACTIVISION

ACTIVISION

Stanno accadendo cose strane...
La fanghiglia é in aumento. Il Titanic é arrivato. E, dopo 300 anni, Vigo il Carpaziano ne ha in serbo delle belle.
Chi chiamerai?
Rimetti in piedi la tua organizzazione acchiappafantasmi. Affronta le strade sulla tua Ectomobile. Vai nelle profondità della terra a scoprire un fiume di poltiglia ed escine vittorioso con la Statua della Libertà. Il tutto per far trionfare il bene sul male e annientare il malvagio Vigo al Museo delle Arti.
Sfide di azione, avventura, strategia e gran divertimento.

GHOSTBUSTERS II.
Disponibile per: C64 Cass/Disco, Amstr. Cass/Disco, Spect., Amiga, ST, IBM.

TUTTI I DIRITTI RISERVATI
DISTRIBUITO IN ITALIA DA

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

STEVE'S INTRO

Come al solito vi parlo di quello che succede in ambito Videotel. Qualcuno ci ha telefonando chiedendoci come mai facendo il numero di telefono scritto nel colophon non è riuscito a collegarsi con noi. Molto semplice: quello NON è un numero di telefono, ma bensì la nostra mailbox alla quale potete scrivere DOPO ESSERVI COLLEGATI AL SERVIZIO VIDEOTEL ed essere andati alla pagina 1940.

Detto questo vediamo un po' di rispondere ai vari quesiti.

Punto primo, concorsi e varie. Ne faremo presto, abbiate solo un po' di pazienza.

Punto secondo, come risolvere Indiana Jones The Last Crusade. Allora. Poiché al momento di andare in stampa il gioco non è ancora uscito nei canali ufficiali, rammento che noi aiutiamo solo chi ha acquistato l'originale, e quindi niente aiuti ai piratoni.

I consigli sono sempre ben accetti, ma non siate troppo concisi: ci sono lettere brevissime che non dicono niente.

Per finire, dedico le ultime righe ai possessori di MSX. Sono moltissimi quelli che hanno il modem per accedere al Videotel, e tutti si lamentano per la scarsità di giochi dedicati al loro sistema. Abbiate fede, qualcosa di grosso si sta muovendo (e non si riferisce a me; NdBDB).

Alla prossima,

Stefano Gallarini

PROLOGO NATALIZIO

Lascia quel pacco, è mio! Ehi, tu, scendi da quell'albero di Natale. Attenti con quelle palline, acciderbal Ragazzi, non potete neanche immaginare la confusione che si è venuta a creare in redazione quando abbiamo appreso dal calendario (eh, quando si lavora come noi, l'unico riferimento temporale che ci lega alla realtà è il calendario; NdDE) l'avvicinarsi della festa più esaltante dell'anno, Natale, appunto. Chili di dischetti si ammassano sulle scrivanie confondendosi tra panettoni in alta risoluzione e inni religiosi remixati e ultra campionati. Capirete come la Posta di Dicembre sia in tema con l'argomento. Anche se, a dire il vero, mi aspettavo qualcosa di meglio per questa cerimonia. Vuoi perché il vostro monitor non vi darà un attimo di tregua, vuoi perché quando scriverete le vostre letterine natalizie a Babbo BDB, TGM sarà già in edicola, ma di regali epistolari, almeno su questo numero ne vedo ben pochi. A parte le solite novità quali il racconto di Giuseppe De Rosa, il Gibson della situazione, e il ritorno di un postal-symbol noto alle generazioni della vecchia guardia. Le cose migliori le tenete in serbo per l'ultimo numero di questo sfaccettato 1989? Spèrem. Mentre preparate il Presepe o vi cuccate alla tele l'ennesima riproposta di Asterix a cartoni animati leggetevi la Posta, cercando, almeno una volta all'anno, di dimenticare litigi e polemiche, epistolari e non. Fine dei moralismi, via con le letterine.

IL FUTURO DEI VIDEOGAMES di Giuseppe De Rosa Sottotitolo I VIDEOGAMES DEL FUTURO (prima puntata)

La sala giochi è poco affollata. In alto, sulle pareti, sottili e colorati tubi al neon sono l'unica fonte di luce del locale (se si escludono i rettangoli luminosi degli schermi delle varie consoles poste ordinatamente lungo le pareti). Johnny è appena entrato e gli ci vuole qualche istante per abituarsi all'atmosfera calda e fumosa della sala. Sul soffitto le pale di un ventilatore si agitano pigre, del tutto inutilmente. Johnny fa il suo solito giro per la sala gettando brevi occhiate alle consoles che mostrano immagini in movimento. Non ci sono videogames nuovi. Pazienza. Si accosta al banco del gestore e tira fuori da una tasca una banconota da 5 dollari. Il gestore lo riconosce nonostante la semioscurità e gli fa un cenno di saluto col capo, poi prende il denaro e gli consegna la fascia nera d'interfaccia e due diversi gettoni. Il primo serve per il gioco, il secondo per la Luce Nera. Johnny si avvicina al distributore automatico vicino al banco ed inserisce il gettone nella fessura apposita. Da uno sportellino viene fuori quella che sembra una caramella avvolta in carta argentata. Con un unico, esperto movimento, Johnny se la infila in bocca. E' la Luce Nera, un miscuglio di enzimi, neococaina, zucchero ed estratto di menta, creato appositamente per i videogiocatori. La chiamano Luce Nera perché non può essere esposta alla luce, la quale degraderebbe gli enzimi in essi contenuti in pochi minuti. Johnny lascia che la pastiglia al sapore di menta gli si sciolga in bocca. La Luce Nera non va ingerita, né masticata, altrimenti ci vuole il doppio del tempo prima che faccia effetto. Johnny intanto si avvia al suo gioco preferito, DEATH PILOT. Il gioco e" libero, nessuno lo sta giocando. Johnny ha ormai consumato la pastiglia quasi completamente e comincia a sentirne l'effetto. Il funzionamento della Luce Nera è semplice: gli enzimi vengono assorbiti direttamente dalle papille gustative della lingua e da lì vengono immessi nel flusso sanguigno. Il loro compito e" quello di bloccare i milioni di biochips dell'Assistenza Sanitaria Nazionale, sparsi nel sistema circolatorio. L'ASN, nella sua politica di prevenzione ha reso i biochips obbligatori fino ai ventun anni, questi microscopici robot organici, delle dimensioni di un globulo rosso, proteggono l'organismo da ogni tipo di virus, (compresi gli HTLV-I, II e III), batteri e microbi patogeni; eliminano dai polmoni il monossido di carbonio e il catrame proveniente dalle sigarette e,

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

inoltre, poiché sono in grado di attraversare la barriera ematoencefalica, rendono completamente nullo l'effetto di qualsiasi droga o psicofarmaco. Gli enzimi della Luce Nera, perfettamente legali, inibiscono il funzionamento dei biochips per circa venti minuti (che è poi il tempo necessario ai biochips per riuscire a dissociare gli enzimi nelle proteine costituenti). In questo periodo di tempo la neococaiona può svolgere tutti i suoi effetti sul cervello e creare perciò l'espansione delle percezioni che è necessaria al videogiocatore per interagire al meglio col suo videogames. (TO BE CONTINUED)

Si conclude così la prima puntata di una strana lettera-racconto che Giuseppe De Rosa da Palermo ci ha scritto, per maggiori informazioni vedere la Posta di Novembre. E' un modo diverso per dire ciò che pensa del futuro dei videogiochi. A causa del solito spazio ristretto, siamo stati obbligati a spezzettare il racconto di Giuseppe, ma questo crea un buon effetto scenografico. Sorge spontanea una domanda? Cosa succederà ora a Johnny non appena inserirà il gettone nella console? Questa è solo una delle incognite che verranno svelate nella seconda puntata de I VIDEOGAMES DEL FUTURO, sempre e solo su TGM MAIL!

COME SALVARE LA POSTA IN TRENTUNO RIGHE

TITOLO: UNA LETTERA IN BREVE (abbreviato ULIB)
OVVERO: L'idea flash senza obbligo di commenti
CIOE': Getta l'idea e scappa
ALIAS: Come rinnovare e rimodernare la Posta senza scadere nella monotonia (e nella demenzialità)

DISCORSO DI APERTURA:

Lettrici e lettori,
il peggio è accaduto. La notizia è ufficiale. La Posta è morta. Dopo vari tentativi (vani) di uscire dal coma degli ultimi numeri, la Posta non ce l'ha fatta. E' una triste e sconfortante situazione, lo so. Ma noi non possiamo tirarci indietro proprio ora. [Pausa di venti secondo per la commozione] (Cerebrale? VFC) Lo spettacolo deve continuare. Vi invito perciò a tirarci su gli uni con gli altri con questa nuova iniziativa: il project ULIB. Ecco anche lo slogan (allora è una cosa seria, VFC) : GETTA L'IDEA! (e poi scappa, non cadere nella banalità). Scrivi qualcosa che possa coinvolgere tutti, non solo te stesso. GRAZIE
IL Presidente

ESEMPIO DI ULIB: NB questa è una lettera in formato ULIB (getta e scappa)
Vista la continua diatriba tra i vari sistemi, invito tutti a partecipare ad un referendum, di durata 4 mesi dalla pubblicazione di questa lettera. Come parteciparvi? Semplice! Porre al termine di ogni lettera la frase: "VOTO: nome del sistema/computer votato". L'aggiornamento della classifica può essere effettuato sia da TGM che dal lettore stesso, prendendo nota dei vari voti che appariranno sui numeri successivi. Solo i voti pubblicati verranno presi in considerazione.
FINE
PS
Vi piace l'idea? Non vi piace? Scrivete! Almeno non parliamo delle solite str... e caz...!
SALUTI A TUTTI, A TGM E ALLA MAMMA.
Directed by AL BAG, alias 802

Tipo alquanto originale questo Al Bag! Per solidarietà faccio anch'io dell'ULIB, getto la risposta e poi fuggo. Scrivere il voto al termine di una lettera, scrivendo cioè COMPUTER PINCO, VOTO PALLINO, non risolve affatto la diatriba fra i vari sistemi, (che, fra l'altro è ormai praticamente scomparsa, volente o nolente) anzi, direi che la si fomenta. Apprezzo comunque la filosofia, gettare un'idea e poi scappare, senza continuare a ribattere contro il nulla per far valere i propri, a volte inconsistenti, diritti. Ti sentiremo ancora, Al Bag?

VIDEO-EQUIVOCI E PRECISAZIONI

Spett. Le redazione di TGM,
sono un vostro assiduo lettore sin dal primo mitico numero, ho sedici anni e sono un fierissimo neo possessore di uno straordinario Amy 2000 del quale mi occupo scrupolosamente sottraendo molto tempo ai miei altri hobbies (tra cui studiare) (ah, adesso lo chiamano hobby? Come sono invecchiato... NdDE). Volevo complimentarmi per l'aggiunta delle 16 pagine nel numero di Ottobre: adesso sì che la rivista vale il suo prezzo. Complimenti anche per l'inserto tecnico sulle emulazioni (continuate così). Dato che siete subito pronti a far notare (giustamente) i nostri errori di ortografia nella Posta, è giunto il momento che anche voi subiate il medesimo trattamento: andate a riguardarvi quel "saprebbero" di pag.10 nel numero di Ottobre (all'inizio della preview su Hammerfist). Sempre riguardo allo splendido numero di Ottobre, nell'inserto sulle consoles, avete pubblicato delle foto di un gioco (che ha tutta l'aria di uno splendido beat'em up) definendolo come Double Dragon 2. Vi sbagliate, perché quello sprite rappresenta il protagonista di un cartone animato sulle arti marziali: Ken il guerriero, di cui ho seguito le vicende sino all'ultima puntata, e non ditemi che sono troppo cresciuto per certe cose (lo dici a me? Io sono il legittimo successore della sacra scuola di Okuto! VFC) . Non c'è dubbio, è proprio lui, nessun altro possiede quella tecnica di lotta. Vi pregherei quindi, se potete fornirmi qualche particolare in più su questo gioco, ad esempio se è prevista una versione Amiga (ne sarei entusiasta). A proposito del numero di Ottobre (tanto per cambiare) leggendo l'articolo sui Bullfrog e l'affermazione di Peter riguardo al rapporto odierno fra Amiga e coin-op, ho dubitato fortemente delle sue condizioni di salute mentale : o è pazzo, o cieco, o non ha mai visto "roba" come Forgotten Worlds, Xenon 2, Beast, per non parlare degli ormai prossimi Strider e Space Ace, per esempio. Siete certi che egli si sia espresso proprio in quel modo? [...]
E' l'ora dei saluti e quindi saluto tutti tranne che a Illo, perché Illo... Augurandomi di vedere sul prossimo TGM la mia lettera e la recensione di Space Ace.
DRAGON RULER Lecco (CO)

Nella busta c'era una fotografia in bianco e nero di un uomo in divisa, piuttosto vecchiotta (la foto, non l'uomo). Why? Passiamo a rispondere alle tue domande. Prima di tutto precisiamo che il "saprebbero" incriminato è stato causato da un attacco improvviso di congiuntivite (nota malattia molto contagiosa, diffusa soprattutto tra i presentatori televisivi che provoca un'allergia sistematica per tutti i congiuntivi e i condizionali in genere) del redattore, giustificabile, perché, per realizzare tutte le prewiev ha dovuto faticare non poco, e lo stress si sa, provoca brutti scherzi. Parli di Ken Shiro? In effetti anch'io ho notato una notevole somiglianza fra lo sprite del gioco in questione e la figura

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ormai mitica del cartone animato giapponese che ha riscosso in Italia il più grande successo dai tempi di Goldrake. E non sono il solo, visto che appena ha visto la fotografia, MA è uscito con un "ci scommetterei il mio Amiga che quello è Ken", la tesi è avvalorata dal particolare che mostra l'avversario del nostro eroe "esplodere" in modo molto simile a quanto avveniva in TV. Non so darti maggiori informazioni, perché l'articolo è stato tradotto così com'era dal TGM inglese, per cui dovrai aspettare le notizie che appariranno sui prossimi numeri. Posso però dirti cosa penso io: o si tratta veramente di Double Dragon 2, e questa tesi non è da scartare immediatamente perché in Giappone realizzano delle variazioni incredibili di giochi magari già visti in Europa (vedi il Robocop o il Batman nipponico molto diverso dal nostro) , oppure il gioco in questione è veramente la versione ludica del cartone omonimo, e allora (in effetti, come ho scoperto dopo, quel gioco è DAVVERO il tie-in di Ken-Shiro, chiamato Soldier per Sega Megadrive — ed è una figata, NdMA)... Comunque una versione Amiga è da escludere, almeno entro breve tempo (e per breve tempo intendo fino ad un anno). Hai mai sentito parlare di conversioni giapponesi per Amiga? Direi di no. E se anche venisse realizzato per Amiga un gioco sul personaggio da te osannato sarebbe diverso, per struttura e grafica, a quello nipponico, per cui...Passiamo al secondo tema della tua lettera. Contesti le affermazioni di Peter Molyneux riguardo alle relazioni tra Amiga e coin-op, secondo le quali, cito testualmente, "i coin-op stanno diventando sempre più sofisticati e i poveri "vecchi" Amiga ed ST non resisteranno ancora per molto". Io penso che Peter abbia perfettamente ragione. I videogiochi al bar migliorano con una rapidità tale da far diventare obsoleto un gioco ancora prima che esca. Schede tecniche ultra sofisticate, schermi da 26 pollici e anche di più, miglioramenti di programmazione e sistemi a 32 bit stanno facendo sì che i coin-op allunghino il passo di molto rispetto ai computer con i quali siamo abituati a giocare. In effetti, scusa, (non che voglia distruggere Amiga e soci, ci mancherebbe visto che anch'io sono un utente di una di queste macchine) , ma hai mai visto una conversione da bar "difficile" (e per difficile intendo giochi come Afterburner e non come Rainbow Islands) realizzata in modo impeccabile? Non mi venire a parlare di Strider, o di Forgotten Worlds, la cui lentezza mi fa venire il latte alle ginocchia, per non parlare dello scrolling, e se questi sono capolavori ultra-premiati allora stiamo freschi (NB, per i polemici, questa è solo una mia opinione personale,). Sono dei giochi discreti, ma sono anni luce rispetto agli originali. Qualche tempo fa lessi un articolo in cui si diceva che in futuro avremmo visto conversioni da bar perfette su un Amiga. Bè, se si parla di qualche platform game (o di Buggy Boy, mitico) posso anche essere d'accordo, ma il resto, per ora, è fantascienza (eh, io l'Amiga non ce l'ho ancora, ma Super Hang On dove lo mettiamo? - NdDE). E col passare del tempo lo sarà sempre di più, perché mentre i giochi da bar migliorano sia tecnicamente (basti vedere i cabinati che ogni mese diventano più costosi e bizzarri) sia per migliorie di programmazione (basti vedere le nuove schede), per un computer l'hardware si può modificare pochissimo, si conta solo sull'abilità di un programmatore di sfruttare la macchina su cui lavora. Continuo ad essere d'accordo con Peter quando dice che i programmatori dovrebbero creare giochi originali: guarda Populous, o lo stesso Beast, che compete con i coin-op più agguerriti. Realizzando giochi che non comportano il confronto diretto bar-casa si ha la possibilità di creare giochi migliori e soprattutto bisogna andare cauti con conversioni improbabili che come risultato non fanno altro che umiliare la macchina sulla quale vengono implementati. Afterburner e Altered Beast sono due esempi classici, incapacità dei programmatori (ma sulla carta non erano considerati ottimi?) a parte. Ti saluto ricordandoti che le domande relative al tuo Amiga 2000 sono state passate a chi di dovere, per cui scruta attentamente i prossimi inserti hardware di TGM. Non scoraggiarti, dopotutto hai in possesso una delle migliori macchine per divertirsi elettronicamente, e quando Peter dice che non resisteranno ancora per molto, stai pur certo che parla di anni, di molti anni, parola di MBF.

E DOPO SCARSE CONVERSIONI DA BAR... SCARSE CONVERSIONI DA FILM?

Spett. Le redazione di TGM,
chi vi scrive è un affezionato lettore della vostra rivista, possessore di un' Amy espanso a un Mega. Prima di tutto vorrei complimentarmi con MBF che sta facendo un ottimo lavoro per la Posta (sigh, sono commosso, è Natale! VFC) è decisamente "cool" quel tuo Mega Commentone Finale, non lo sostituire con un «da tutti» Epilogo e ti consiglio vivamente un Mega Commentone Iniziale (no forse no, la cosa assumerebbe un che di demenziale!). Chiusa questa breve parentesi vorrei dire la mia a proposito dei troppi e decisamente scadenti spin-off cinematografici che contano sul successo più o meno meritato del film a cui si rifanno. Titoli abbastanza recenti come Willow, Roger Rabbit, Red Heat, The Running Man, e Indiana Jones Part 3 (the arcade game) sono esempi a mio parere di software poco originale che ricordano solo molto vagamente la trama del film, certo, comunque ci sono delle eccezioni, vedi Robocop, per fare un esempio molto vicino a noi, (anche se in questo caso penso che si debba parlare di conversione da coin-op più che spin-off vero e proprio in quanto la prima ad acquistarne i diritti è stata la DATA EAST per le macchine da sala, e non la Ocean) o ancora "Indiana Jones and the Last Crusade", l'avventura dinamica della Lucasfilm, anche se purtroppo, non ho ancora avuto modo di vederla girare sul 16 bit di casa Commodore, ma stando al vostro 99% sul PC deve essere sicuramente una cannonata (o no?) . Detto questo concludo sperando in un futuro migliore per la miriade di spin-off cinematografici che entro il 1990 invaderanno le nostre case, vedi STAR TREK V, THE ABYSS, GHOSTBUSTERS 2 e il buon caro vecchio Eddie di Elm Street (Eddie? Freddy! VFC) che non poteva mancare all'appuntamento e sicuramente ROBOCOP 2.
The BLASTED JACK, Prato (FI)
PS
Mi sapete dire che fine ha fatto DRAGON'S LAYER della Linel? Ed inoltre a quando l'appuntamento con SPACE ACE?
PS 2
Credo che il recensore di SHUFFLEPUCK CAFE, vedi TGM numero 13, intenda l'Air Hockey per il gioco della Broderbound, o almeno così l'ho sempre chiamato io.
PS 3
Continua così MBF, sei tutti noi e non lasciarti imbacuccare il cervello da troppa filosofia e fisica, o ci lasci le penne, te lo posso assicurare! (Grazie del consiglio, non hai tutti i torti, VFC)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PS 4
A PRESTO! (Spero! Ma dove ho cacciato Freud e compagnia bella?)

Ecco un'altra lettera che si riallaccia al discorso di prima, spostandosi però verso un altro aspetto del mercato video ludico, gli spin-off, che, per i neofiti, si potrebbero definire molto semplicemente "conversioni da film", cioè adattamenti dalla pellicola cinematografica al dischetto del comp. Ti darei ragione sul fatto che gli spin-off fanno tutti schifo se accanto a Willow e soci non vedessi anche Batman (96%) e soci. Anche tu l'hai notato: ci sono spin-off scarsi, come quelli da te citati e altri molto più riusciti (The Untouchables, Indy 3 l'avventura dinamica, ecc). Basta orientarsi verso questi ultimi (sennò a cosa servirebbe TGM? NdDE). Dici bene quando definisci ROBOCOP una conversione, più o meno remixata del gioco da bar della DATA EAST, al contrario Willow è un vero e proprio spin-off, il gioco da bar della CAPCOM (fra parentesi, molto ben riuscito) è tutta un'altra cosa rispetto a quello della MINDSCAPE, forse uno dei peggiori giochi di sempre. Il DRAGON'S LAYER della Linel si è perso nelle nebbie di Avalon, pensa che era una prewiev dei primissimi numeri di TGM, mentre per SPACE ACE l'attesa non sarà così lunga, stanne certo. Chiudo ringraziandoti per i complimenti. A presto!

POSTA BREVIS

Molta Posta Brevis questo mese, per cui non sprechiamo spazio con commenti di mezza Posta inutili. Roberto Tremolada da Lesmo (Mi) chiede perché le software houses non realizzano giochi a 1 mega per Amiga. Bè, questo non è vero. Giochi che sfruttano tale memoria ci sono, basti pensare a capolavori come Dungeon Master, Simcity o Millenium 2.2. Molti altri funzionano con mezzo mega, ma se avete l'espansione potrete sfruttare numerosi particolari in più, vedi Dragon Ninja o Operation Wolf. Per uno sfruttamento intensivo, cioè produzione di giochi rigorosamente a un mega bisognerà aspettare ancora tempo, in quanto le software houses non sono propense a produrre giochi che acquisteranno sono quella minoranza di amighisti che posseggono l'espansione. Per ora sono una minoranza, ma la maggior parte si sta convertendo al mega, anche se l'aumento del prezzo dei chip non faciliterà questo passaggio. Proseguono gli insulti epistolari a The Nazist, o meglio a colui che si nasconde dietro questo ridicolo pseudonimo, tra cui spiccano quelli di Donatello Rizzo e THE JUDGE da Trapani. Interessanti le osservazioni di MAX the MCJ cioè Massimiliano Franzaroli: "con la presente volevo soltanto dire a tutti i lettori che nei mesi passati hanno discusso di ormai triti e ritriti problemi: cosa ve ne importa se c'è un po' troppa violenza nei videogiochi? I videogiochi non hanno nessun potere di influenzare le menti delle persone (a meno che colui che gioca sia una persona con determinate tarature mentali). Il vostro computer è migliore di quello del vostro amico? Nessun problema: voi lo sapete che colui che dice che la vostra macchina è una "chiavica" è soltanto un povero beota, BASTA tutto qui, non dovete stare mesi e mesi a litigare inutilmente sulle pagine di uno dei più autorevoli mensili di videogiochi a proposito di problemi la cui banalità rasenta l'inverosimile" Una risposta ai dubbi che ti affliggono relativi alle differenze fra 286 e 386 la avrai leggendo un inserto di prossima pubblicazione. Convinzione comune è che la violenza digitale è inesistente, e se esiste è completamente irrilevante, così la pensa, dopo Max, Guido's e Alfio il mago; comunque l'argomento merita ancora ulteriore spazio, per ciò più avanti troverete un'altra lettera. Diversi lettori sono rimasti sconvolti dalla lettera di GTB sui Gufi nel 1989 e chiedono maggiori informazioni su quali armi siano in possesso oggi questi esseri fino a ieri considerati estinti. Ebbene sappiate che sono arrivati addirittura ad usare armi telepatiche (tipo SCANNERS) dagli effetti devastanti: c'è mancato poco che, per motivi non chiari neanche a me, cancellassi la lunghissima posta di ZZAP! di Natale dopo aver inconsciamente e quasi ipnoticamente selezionato l'icona DISTRUGGERE DOCUMENTO, invece di MEMORIZZARE IL TUTTO. Se non fosse venuta fuori la scritta "MA SEI PROPRIO SICURO?" avrei cancellato ore di duro lavoro. State in guardia! Francesca da Roma è disperata perché non riesce più a proseguire arrivata ad un certo punto in Dungeon Master. Ti consiglio di scrutare attentamente le pagine dei TIPS dove troverai sicuramente aiuti vari, compresi quelli già apparsi. Fabio Procopio ci chiede perché si verificano incongruenze relative a recensioni di giochi annunciate per PC che poi non appaiono. Il problema, Fabio, è che a volte, giochi annunciati arrivano in ritardo o addirittura vengono dati per dispersi. Questo perché il PC non è l'Amy, almeno in Italia. Porta pazienza e vedrai che sarai ricompensato. Il nostro infaticabile THE ALEX ci ha "inviato" la massima del mese: DOVE FINISCE LA LUCE INIZIA IL BLACKOUT. Avrei mille altre lettere a cui rispondere, ma lo spazio è poco, e molti chiedono di dare maggiore spazio a lettere "intere" piuttosto che alla Posta Brevis. Cercherò di tappare i buchi nei prossimi numeri. Concludo consigliando a tutti i pirati incalliti che continuano a vantarsi pubblicamente di ciò che fanno (esibizionismo allo stato puro) di farsi una spremuta di datteri e per ultimo beccatevi la mia massima: IL PIRATA AVVELENA ANCHE TE: ACCETTALO. Nel senso che devi prendere un'accetta e stack!

EPILOGO NATALIZIO

E siamo arrivati al termine di questo avvincente numero natalizio, che spero vi avrà entusiasmato. Con Natale è arrivata "l'oasi vacanziera" più attesa dopo i tre mesi estivi, per cui godiamocela in santa pace e scuola, almeno per due settimane, vai a farti friggere. Oltre ad augurarvi buon Natale vi auguro anche Buon Millenovecentonovanta, con la certezza di trovare i vostri comp più protagonisti del solito in questo mercato ultra confuso e contraddittorio, ricordando che, anche se sotto l'albero non troverete sicuramente una delle consoles di cui avete letto notizie a non finire sul nostro mensile, sappiate che anche un "normale" sedici bit vi può rendere felicissimi, contestazioni a parte. Fra poche righe la Posta sarà finita. Girerete pagina, guarderete le solite pubblicità, e poi, via, un altro TGM se ne sarà andato. Finito. Mi piacerebbe che, fra qualche mese, tornaste a rileggere questa Posta, per vedere se i propositi che ci eravamo posti si sono avverati oppure no, ok? Ci conto. Buon Natale dal vostro...

M B F

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MARVEL COMICS®

MARVEL COMICS® & PARAGON SOFTWARE® PRESENT

PARAGON SOFTWARE

the AMAZING SPIDER-MAN® and CAPTAIN AMERICA® IN DR. DOOM'S REVENGE!™

TUTTO IN ITALIANO

Free Marvel comic book destined to become a collector's item, available by return.

Disponibile per C64 c/d,

atibili

EMPIRE SOFTWARE

Distribuito in Italia da LEADER Via

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOCCER MANAGER PLUS

AMIGA
L. 18000

NON FARTI SCAPPARE QUEST'APPASSIONANTE SIMULAZIONE CALCISTICA!

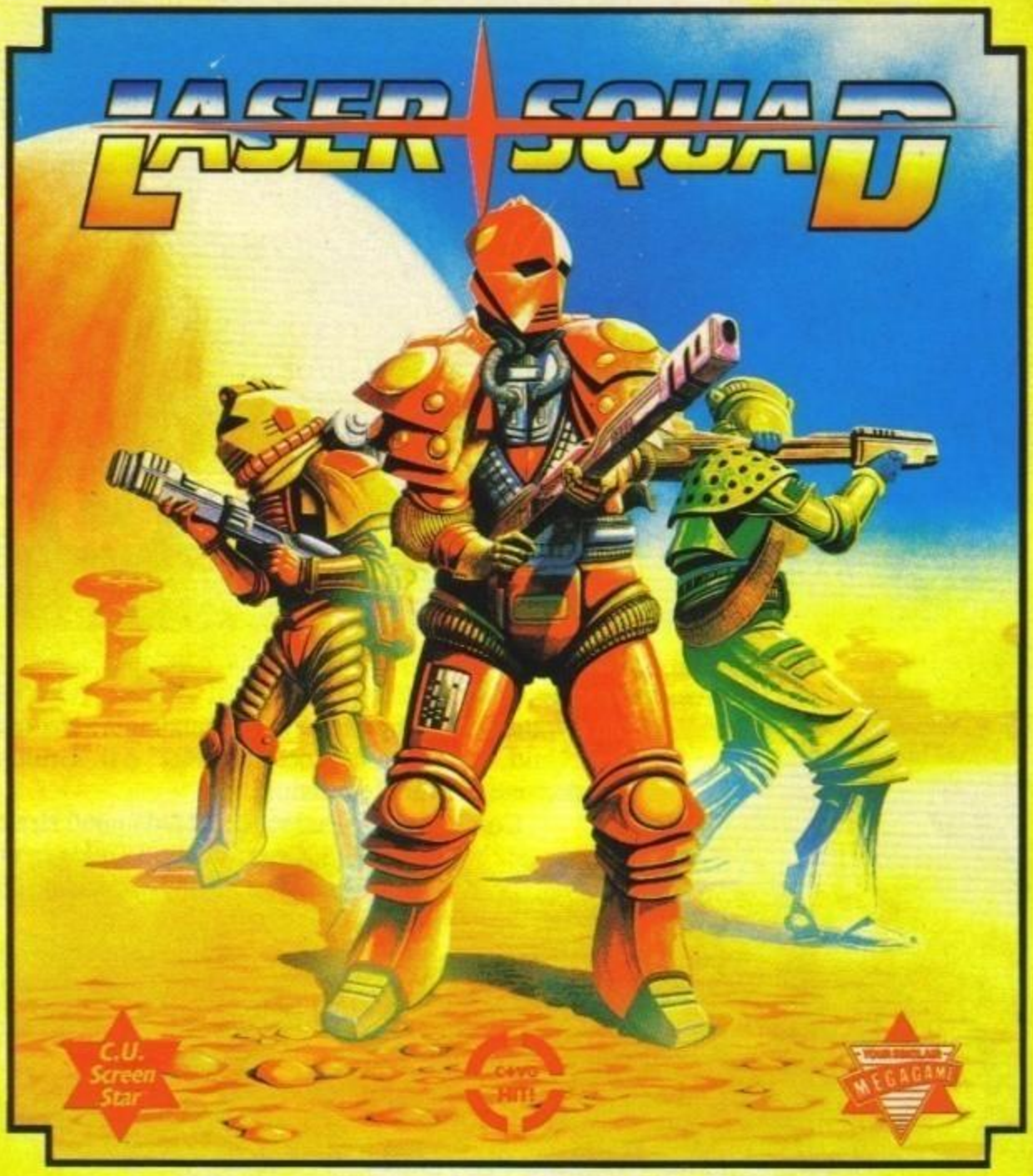
ReFLEX

I risultati del campionato non ti soddisfano?
Inverti le sorti della tua squadra con SOCCER MANAGER PLUS.

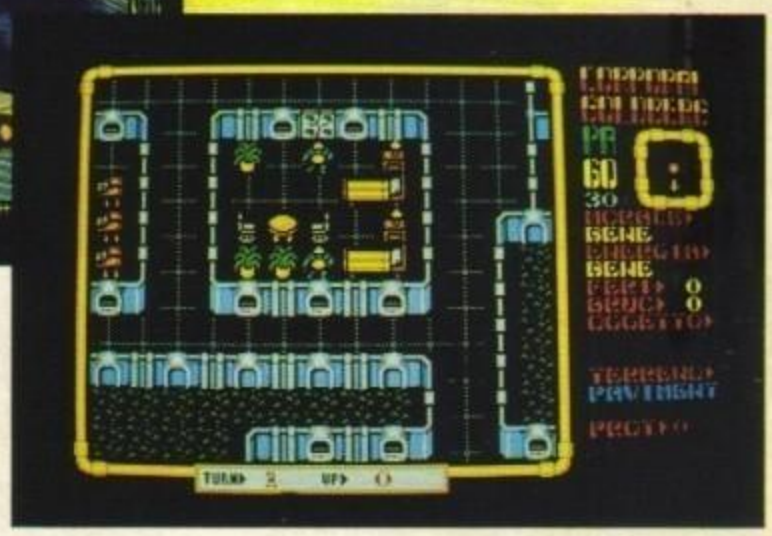
- Possibilità di scelta dei tuoi giocatori preferiti.
- Tutte le squadre di serie A e B.
- Scudetti, coppe, promozioni.
- E molto altro ancor

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



CONTIENE POSTER



"Laser squad é uno dei migliori giochi mai apparsi"
COMMODORE USER

"Stupenda grafica, suono, giocabilità: ad un giocatore é grandioso, ma a due é insuperabile"
COMPUTER+VIDEO GAMES

ReFLEX

UN MIX DI STRATEGIA ED AZIONE CHE VI ENTUSIASMERA' FINO ALL'ULTIMO MOMENTO!!

ReFLEX FA CENTRO CON UN'ALTRA FAVOLOSA CONVERSIONE IN ITALIANO!

http://www.oldgamesitalia.net/
9000 - C64 cass. L.25000 - C64 disco L.2
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F29

IL CIELO E' IL TUO CAMPO DI BATTAGLIA

RETALIATOR

Prendi il comando di un aereo che la difesa aerea americana non vedrà fino al prossimo secolo. E' il risultato di 18 mesi di avanzate ricerche da parte del più rivoluzionario dipartimento di tecnologia aereonautica degli Stati Uniti. Scegli tra il "Lockheed F22" e il "Grumman F29" e dozzine di svariate missioni.

Combattimento aereo, bombardamenti strategici e altro ancora. Opera in tempo reale in una cabina di pilotaggio munita di "vero radar" ed inizia la tua missione.

Disponibile per ATARI ST e AMIGA (multidisk) a L. 49.000.

U.S.AIR FORCE

LA TUA RESISTENZA SARA' IL TUO BIGLIETTO DI RITORNO!

LEADER

U.S.AIR FORCE

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOST PATROL

Non siamo ancora "finiti",
siamo ancora vivi.....
ma non siamo ancora tornati a casa!

Disponibile per ATARI ST e AMIGA.

LEADER

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

双截龍

DOUBLE DRAGON II

The Revenge

C64	CASS.	18000 lire
C64	DISCO	25000 lire
AMSTRAD	CASS.	18000 lire
AMSTRAD	DISCO	25000 lire
SPECTRUM	CASS.	18000 lire
AMIGA		29000 lire
PC		29000 lire
ATARI ST		29000 lire

Games

DISTRIBUITO DA LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/